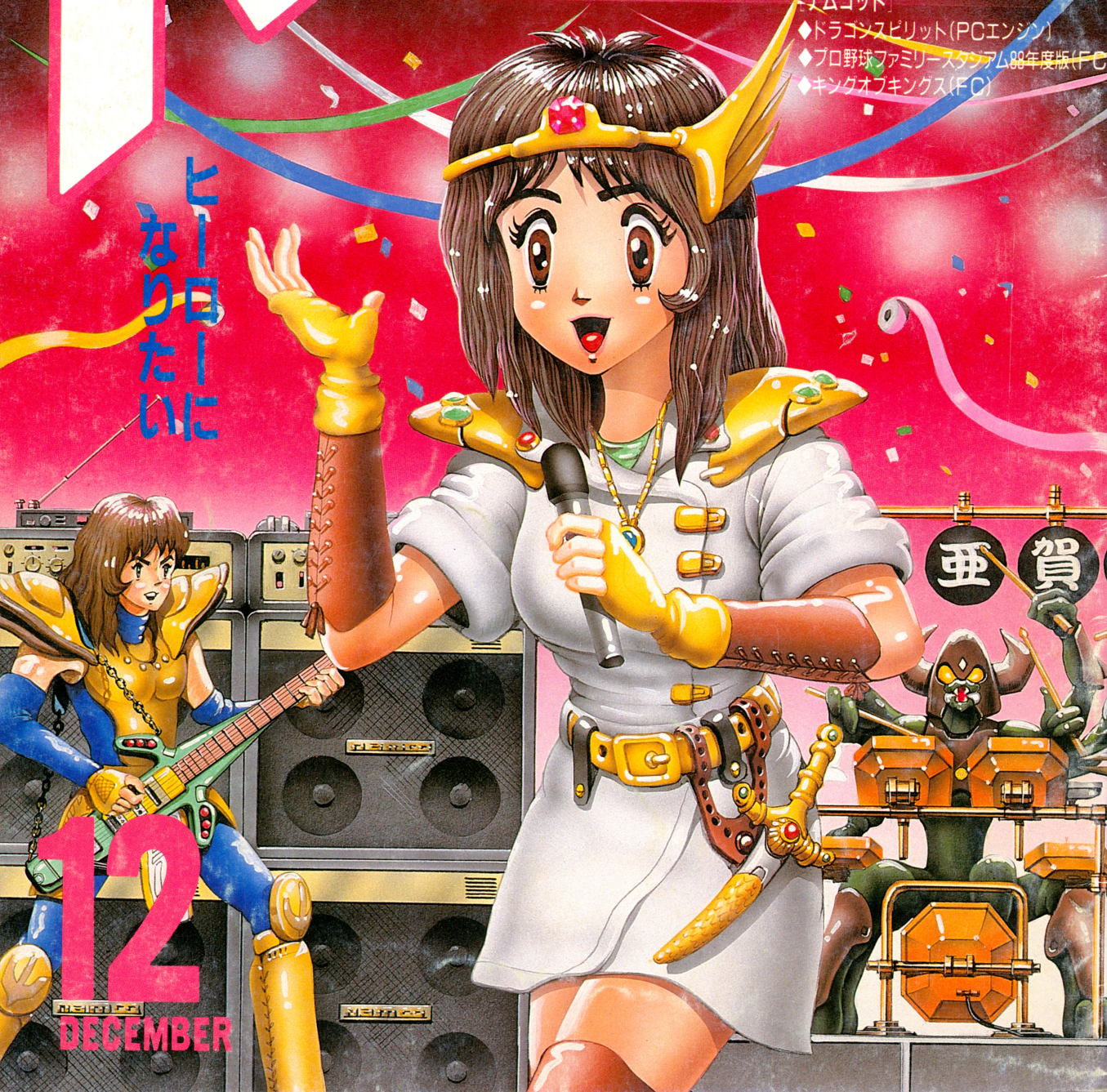
NG
namco COMMUNITY MAGAZINE
それぞれの人にそれぞれの時を・
月刊 エヌジー
一生懸命号
[巻頭特集]
WHAT'S NAMCO!
◆時代を騒がせたキャラクターたち
GAME INFORMATION
[アーケード]
◆メタルホーク◆プロテニスワールドコート
◆スプラッターハウス◆未来忍者
[ナムコット]
◆ドラゴンスピリット(PCエンジン)
◆プロ野球ファミリースタジアム88年度版(FC
◆キングオブキングス(FC)
ヒーローになりたい
クリスマス
亜賀
12
DECEMBER

# CONTENTS NO.26

## 1988 12 DECEMBER



### MONTHLY WORDS

## ヒーローになりたい

〈表紙の言葉〉

今月の巻頭特集、WHAT'S NAMCO? の取材でお会いした方々のヒーロー像が、表現こそ違うが皆さん共通していた。
1、普通の人間（もしくはそれ以下）である。
2、単純で明るい。
3、いつも一生懸命で、何かに挑んでいる。前向きである。
そして、それぞれ、そのキャラクター作りの際、自分の子供の頃の夢や実際にあった出来事を参考にしている、ということだった。

今から50年ぐらい前に少年時代を過ごされた藤子先生の作品が、今の子供達にも親しまれているということで、少年の心は不変的なものであるということが、よくわかったような気がする。（けど…どうかな？）

ただ、時代の進歩により、今と昔では、アニメに対する感情移入の仕方が多少違ってきては、いるようだ。一昔前は、どんなに夢中になってもマンガはマンガの世界のことだったよね。我を忘れて〝パーマンごっこ〟をやっていても、お勝手から「ごはんですよォー」の一声がかかれば、とんで帰るように、現実とお話の世界が区別できていた。

でも、最近はビデオの普及などにより、いつでも好きなだけアニメに接していられることもあって、（アニメの質の向上、リアル化もあるね。）昔以上に、キャラクターへの感情移入が強くなっている気がする。まるで、キャラクターが実存するかのような、キャラクター宛のファンレターが多いと聞いた。キャラクターの誕生日にプレゼントが届いたり、敵にやられたりすると本気で悲しんだり…。そんな様子をみて、アニメに夢中で現実を生きていないのではと心配する声も聞くが（それも一理ある）

でも、よーく見ると、子供達の根底に流れるものって、変わってないんだよね。アニメの中だって、何かに向って一生懸命な人の姿って美しいし、感動する。その姿に夢中になっているだけなんだろうから…。

そして今、子供達はアニメの中の自分と同じような主人公が、困難を乗り越え一回りも二回りも大きくなっていく姿に自分を重ねて見はじめている。子供達が二次元のアニメの世界で練習したことを三次元で現象化しはじめる日が近いかもしれない。

きっかけはアニメでも何でもいい。自分の中の根底にある、ヒーローになりたい、大きくなりたいという気持ちが目ざめるなら（NG編集室）


**NG入手方法**

NG１月号発行は１月30日。全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒149 東京都大田区矢口２－１－21㈱ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 杉本郁子　Editorial Director 北原香里　Editor 金田美佳子
Writer 高島千恵　Layout 望月晴代　Photographer 古軸 泉
Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡匠　Assistant Editor 森 芳子

時代は変わってもヒーローにあこがれる気持はいつも同じ。その魅力に魅せられた男たちの熱い胸の内を追ってみた。キャラクター設定までの過程を追って、彼らの中に住みついたヒーローとは!!
夢の、キャラクター作家対談
藤子不二雄Ⓕ氏
ベラボーマン企画者
ノリボーマン
時代を騒がせた
WHAT'S NAMCO!
キャラクターたち
ナムコ提供のアニメーションに見るヒーロー像
名門!第三野球部
ミスター味っ子
Ⓒ寺沢大介、講談社、テレビ東京、サンライズ
鎧伝サムライトルーパー
Ⓒサンライズ、名古屋テレビ
HERO
3

藤子不二雄Ⓕ先生の生みだすキャラクターたちは、もうすでに20年以上もの長い間、第一線で活躍を続けている。そしてなお、

夢のキャラクター作家（プランナー）対談

# 少年の心を忘れずに…

今だ彼を慕う声が後を絶たない。そんな先生に永遠のヒーローについてお聞きしてみた。

# 藤子不二雄Ⓕ氏に訊く

インタビュアー…ノリポーマン

## ドラえもんって一体何物？

ノリ　はじめまして。僕は子供の頃から先生の大ファンで、今日はお会いできて感激です。

藤本　こちらこそよろしく。

ノリ　先生の作品の中で、特にドラえもんが好きなんですが、このネコ型ロボットの発想はどこからきているんでしょう。

藤本　自分の夢ですよ。こんな楽しい友だちがほしかった、みたいな願望から考えました。

ノリ　では、最初からネコ型ロボットを主人公にしようと思ってらしたんですか？

藤本　いえ、ドラえもんは人物設定の前に、ともかく面白い発明品を使ったストーリーを書きたいと思っていまして…。

最初は博士の発明した道具を男の子と女の子が使って色々な体験をするっていうものだったんです。

ノリ　それが、どうしてドラえもんの登場になったのですか？

藤本　ちょっと単純だったんで、ひとひねりして現代風にアレンジしたら、未来からのロボットになったんですよ。

それから、これは内輪話になりますが、スペース的な関係もありますね。雑誌の連載だったんで、あんまり発明過程の部分が多くても面白くないでしょう。

ノリ　そうですね。どちらかといえば、どうやって道具ができるかよりも、その使いごこちを試してみたほうが…。

藤本　未来から持ってきた物なら簡単に出せますから。

ノリ　それで、ポケットからポーンと出すんですね。ところで、どうしてドラえもんはロボットなのにあんなにまるまるとしているんですか？

藤本　丸っこい物って可愛いでしょう。子供たちにうけるキャラクターは可愛くなくっちゃね。

ノリ　あっ、そうですね。先生のお描きになるキャラクターは、どれも丸っこい感じですね。それにどことなく憎めない…。

藤本　それが不変のヒーローの条件なんじゃないですか（笑）。

あまり時代に密着しすぎていると、風化するのも早いでしょう。それに僕がアンチヒーローなのも、のび太のような子を生みだした理由になりますね。

普通ヒーローって、現実にはいないスーパーマンでしょう。でもそれじゃあ子供たちは、とてもヒーローになれっこないんですよ。

ノリ　それはよく分かりますが、でものび太はあまりにも普通すぎる気がします。

藤本　だから、見る側からも、描く側からも感情移入ができて自然な作品になるんじゃないでしょうか。

ノリ　なるほど。のび太君には、妙に親近間を覚えますね。

藤本　のび太に自分をだぶらせて、子供の夢をつなぎたいと思っています。

ノリ　しかし、ドラえもんがいつも助けていたら、のび太はいつまでも成長しないと思う

●藤子不二雄Ⓕ
本名、藤本弘。昭和８年12月１日、富山県高岡市に生まれる。
代表作は、6000万部突破の大ベストセラー「ドラえもん」をはじめ、「オバケのＱ太郎」、「パーマン」、「エスパー魔美」、「キテレツ大百科」など。ユーモアと夢あふれる作品は、読者の圧倒的な支持を得ている。

●ノリポーマン
昭和59年、ナムコ入社、以来、音楽・企画で活躍中、代表作に、『ペラボーマン』『源平討魔伝』などがある。

のですが…。
藤本　そうですね。いつかは離れて、それぞれが自分の足で歩かなくてはいけない日がくるでしょうね。
ノリ　先生の中にそのお考えがあるとしたら、ドラえもんは終わってしまうのですか？寂しいです…。
藤本　いや、いや、そんなことはないですよ。いつかその日はくるとは思いますが、今はのび太もドラえもんも成長過程の段階で、意欲を失わずにいる少年たちをテーマにしていますから。

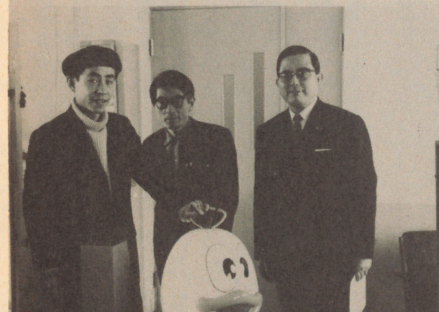
## 若々しい感性の秘訣は？

ノリ　なるほど。ところで、先生の作品は何年たっても新鮮ですが、どうしたら、そんなに若々しい感性を保てるんですか。
藤本　憧れのキャラクターにしても、自分の夢にしても自分が子供だった頃と何ら変わりがないってことでしょうね。
　例えば、昔は木を削って作っていた船が、今はプラモデルになったという現象面の違いだけで、根底に流れる物は同じなんですよ。
ノリ　僕なんかもゲームの設定をする時に、いつまでも愛される親しみのあるキャラクターを作りたいと思って取り組んでるんですが、いうなればそれが秘訣でしょうか(笑)。
藤本　強くなりたいとか、頭が良くなりたいとかいった願望は昔も今も同じですよ。
　ですから、特別に今の子供を意識しなくても、自分を振り返ってみれば、何を求めているのか、が分かるはずだと思っています。
ノリ　ええ、そうですね。
　僕の作ったゲームでベラボーマンというのがあるんですが、そのベラボーマンは普段はさえないサラリーマンなんですけど、変身物質によって強くなっちゃうんです。これが、予想に反して好評でして…。
藤本　変身願望は誰にでもある、永遠のテーマですからね。ゲームのキャラクターにも性格付けとか、人間臭さみたいなものってあるんですか？
ノリ　はい。ベラボーマンなんか、奥さんまでいます(笑)。
藤本　それはいいですね(笑)。でも、僕はゲームがからきしダメでね。
ノリ　先生もゲームをなさるんですか？
藤本　上手じゃないですけど、子供がよくやっているんで試しに…。
ノリ　どんなゲームがお好きなんですか？
藤本　そうですね、シューティングは反射神経が鈍いからダメ。ロールプレイングは根気が続かなくてダメでしたね(笑)。
ノリ　イヤー、一度僕の作ったゲームをやってほしいですね。
　でも、先生の作品に感化された僕が今度は、子供たちに夢を売る仕事をしているんですから、ベラボーマンの原点は先生でもあると言えますよ。ところで、ゲームの設定上、キャラクターが武器を持ったりする場合もあるんですが、どうしてもいい案が浮かばなくて…。先生は、ドラえもんの道具をどんなことをヒントにしてお考えになっているんですか？
藤本　普通に生活していて、こんな物があったら便利かな？　と思う物にすぎないですね。特に考案は難しくないです。
ノリ　それは、先生に才能がおありになるからですよ。
藤本　いやいや、例えば原稿の締め切り前で、どうしてもいい考えが浮かばなくて、徹夜して苦しんでいる時なんかに、一粒飲めば元気になる薬があったらいいな、なんて思いますよね(笑)。受験生なんかもそうでしょう。そんな単純なところからきているんですよ。

## アイディアは宝物!!

ノリ　えっ、先生でもつまったりすることがあるんですか？
藤本　もちろん。いつもつまってますよ(笑)。やっぱり調子のいい時、悪い時の波は、これは作家としての宿命みたいなもんでしょう。それに作品の仕上がりも、無理して作り上げた物はレベルが低いですね。自分の判断でもあんまり面白くない。調子のいい時はスーッと考えがまとまって、出来もいいですね。レベルの違いが一目瞭然なんで、そうならないためにも、外からの刺激には常に敏感になっていますが…。
ノリ　と、いいますと。
藤本　脳を活性化させておくってことです。
ノリ　あらゆる分野の流行ですか…。
藤本　そうですね。色々なニーズに応えられる柔軟性のある脳にしておくことです。
ノリ　例えば…。
藤本　映画なんか良く見ますよ。ほら、スターウォーズ。あれなんか昔からの騎士物に宇宙という衣を付けて、現代風に味付けしただけで、あんなに新鮮になっているでしょう。
ノリ　そう言えば…。なるほど。
藤本　現代も昔もヒーローの原点は一緒なんですね。そんな部分も参考になったりしますよ。映画を見ていると。
ノリ　ところで先生は小さい頃から絵が得意だったんですか？
藤本　とんでもない。好きじゃなかったし、図画の成績も悪かったですよ。
ノリ　まさか…、では、どうして漫画家に。
藤本　そうですね、自分の夢を実現させたかったから、とでもいいましょうか。
　この仕事なら、例え二次元の世界においてでも、実現できますからね。それに、漫画家はアイディアが勝負。とりたててうまい絵でなくても、面白ければいいみたいなところがありますね。
ノリ　話しは変わりますが、アイディアの豊富な先生の〝ドラえもんのポケット〟のようなアイディア箱はどこにあるんですか？
藤本　どうでしょう(笑)。ドラえもんのポケットの中と同じで、秘密ですね。
ノリ　なぞですか!?　あともう一つお伺いしたいのですが、オバケのQ太郎の体って一体どうなっているんですか？
藤本　どうでしょうかね。あんまり何もかも分かってしまったら、面白くなくなってしまうので、伏せておきましょう(笑)。
ノリ　オバケのQ太郎といえば、ナムコが製作した木馬にもなってますよね。なんか、先生との縁が深いような気がしますね。
藤本　懐かしいですね。デパートの屋上なんかで、乗ってくれていた子たちももう立派な大人になったでしょうね。
ノリ　僕たちの世代ですから、30歳になります。先生に育てられた世代でもありますよ。こうして、これからもさらに多くの世代を育てていって下さい。そして、いつまでも僕たちのヒーローでいて下さい。

▲昭和55年に完成した「ジャンボドラえもん」の乗り物。今でも屋上遊園地の人気者だ。

▲TVで爆発的ヒットをしたオバQは、ナムコの木馬にもなった。(S子も乗ったそうだ)

▲昭和41年、木馬「オバQ」のデザインの打合せにて。藤本氏(左)とナムコの中村社長(右)まだお若いねぇ。

# 僕の中の男達(ヒーロー)の条件

## プレイバックフォーエバー・あの頃をもう一度

いつの時代も少年少女の胸をこがす、ヒーロー達。時には身近な存在であり、また時にはとてつもなくビッグな存在でもある。そんな彼らを生み出した方々に、ヒーローの条件を聞いてみた!! 現在人気の鎧伝サムライトルーパー、ミスター味っ子、名門!第三野球部。それぞれ活躍の場こそ違うものの、作者からの熱いメッセージが作品の中に込められている。

## 鎧伝サムライトルーパー

■毎週土曜日午後5時30分より名古屋テレビ・テレビ朝日系で放映中

### 監督▼浜津 守氏

サンライズ初のオリジナル作品『無敵超人ザンボット3』で、作画としてアニメーションデビュー以後『巨人ゴーグ』や『うる星やつら』などを演出。若い感性を生かした新しい映像表現が評価されている。

僕自身が子供の頃を振り返った時、『あこがれのお兄ちゃん』っていう理想像があったんですよね。特にこれといった対象がいたわけでもないんですけど、『こういう人になりたい』、みたいな感じかなァ。作品には、その頃に持った純粋な気持で人物設定をしました。ですから、小学校低学年の子供達の支持を受けたかったですが……。

蓋を開けてみたら、以外にも思春期の女の子に人気があって(笑)。多少戸惑っています。ファンレターの数でいえば100分の1が男の子なんですよ。

一人のヒーローに限定しないで、五人設定しているところが、仲間意識を高めてもいるんですよね。『サムライ』と副題を打っているのもそう。それが硬派的なイメージともダブッているんでしょうか? 友情とかチームワークを大切にした熱っぽい男達になりましたね。女の子から見たら、そんなところも魅力的なんでしょう。

それと、決してスーパーヒーローではないところも親近感を生み出していると思いますよ。キャラクターの性格付けは、10話から決めていったんです。子供みたいな純粋、と言うよりもヤンチャ坊主かなァ? のリョウ、シン、シュウとクールなセイ、トウマ。この二派に別れるんです。実際に五人もの友達が集まったら、こんな感

## ミスター味っ子

■毎週木曜日午後7時30分よりテレビ東京系で放映中

### 監督▼今川泰宏氏

『戦闘メカザブングル』で絵コンテデビューし、『機動戦士2ガンダム』などを演出。以後スタジオディーン製作の『プロゴルファー猿』で注目される。個性豊かな演出力で『ミスター味っ子』を監督。

最近『アニメーション』ていう言葉が使われていますが、僕としてはあくまでも『マンガ』なんです…。これって結構こだわりなんですけど。『マンガ』の方が『夢』を見ていられるとも思うんですが……。

そんなこだわりを持っているのが、この作品・ミスター味っ子ですね。陽一と言う中学生と味皇と言う熟年の紳士。この設定だけでは、何でヒーローなんだ、と思うかも知れませんが、現代でのヒーローって外面の華やかさよりも、内面の充実度なんじゃないでしょうか?

僕自身、自分が信じていた物を間違いだと気付いた時にどうやって打ち消せるだろうか、その心の葛藤の中から何を生み出せるだろうか、ってところで人間の大きさを計れると思っているんです。決して上手に生きて行けなくても、人としての深みを持った人物をヒーロー視しているんですね。例えるなら、『レミゼラブル』のジャベール警官みたいな……。

そのことを頭の片隅に常に置いているものですから、陽一と味皇にも多少影響はありますね。実際にストーリーの中に織りまぜた時もあったし、最終回のテーマにもするつもりです。僕から皆さんへのメッセージとしてね。理解してもらえると嬉しいですけど……。

## 名門!第三野球部

■毎週土曜日午後7時30分よりフジテレビ系で放映中

### 原作者▼むつ利之氏

少年漫画家を志し、青森から上京。アシスタント経験を積み『ポッコンブギ』でプロデビュー。以後、作品には『ギャンバルギャング』『1½』などがある。現在週刊少年マガジンにおいて『名門! 第三野球部』を連載中。

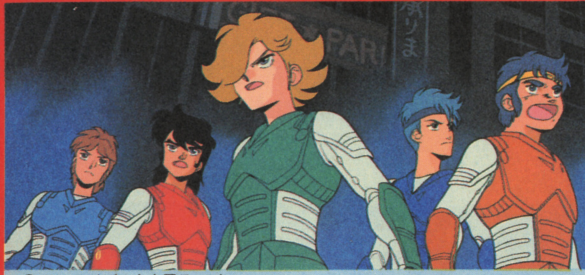
檜あすなろは僕自身なんですよ。子供の頃から野球をやっていて、なかなか上手になれなくてね。随分悔しい思いもしたし。自分自身じゃあ、名プレイヤーのつもりなのに、客観的に見たら、とんだ迷プレイヤーだったりして(笑)。そんな想い出を、あすなろ君になぞって表現してみたんですけど……。今の子供達に何か伝えられたらいいですね。失意のドン底にあっても、決してくじけずに未来を夢見続けてほしい。そんな僕からのメッセージを込めた作品です。

夢という言葉を使いましたけど、男って何歳になっても少年のままなんですよね。甲子園にあこがれる気持ちは、このまま一生色あせることがないのと同じように、物事に感動する心もほとんど変わりはないんです。だから、自分自身を振り返ってみて、全てに完璧な男の中にヒーローを見たか、といえば、そうじゃなくて、自分よりも半歩だけ前を歩く存在に、あこがれに近いものを感じていたんですよね。まさに、あすなろの木の心意気です。檜にあこがれて、明日こそは檜みたいになろう。って思いながら歯を喰いしばるそんなあすなろの気持ち!! これを、桜高校野球部の一軍と三軍の関係に置き変えてみたんです。「あすなーろ、あすなーろ、明日なろう」。こ

# WHAT'S NAMCO!

じに別れるでしょ！ しかも。彼らトルーパー達は完璧な人間じゃなくて。あっ、これは性格上ですよ。それぞれ短気だったり、ちょっぴりひょうきん者だったり、と欠点があるんですよ。それを互いにカバーしながら、戦っていくんですけどね……。ほら、メカもののキャラクターって個性的過ぎたり完璧な人間だったりして近寄り難いイメージがあるでしょう。そんな部分をクリアしたところがよかったんじゃないかな（笑）。

どうしてもアニメのターゲットは、先程も話しましたが子供達なんで、キャラクターの年齢もギリギリのところまで、下げています。14歳って、対等に話しができるギリギリの年齢なんですよね。

僕からのお願いなんですが、アニメに熱中するあまり、自分の生活を壊してしまう子っていますよね。ビデオに撮って深夜に見たり、何が何でも放映時間までにテレビの前に座っていたり……これは、正しい見方じゃないですよね。あくまでも、生活の一部分としての楽しみ方で見てほしいな。自分が生きて行く上で、さまざまな人との出会いがありますよね。それがトラマチックでもあるはずなんですが、アニメファンの子は、それをさぼる傾向にあるみたいなんです。トウマやリョウよりももっと身近にヒーローはいるかも知れませんよ。

© サンライズ、名古屋テレビ

平安時代に存在した、阿羅醐と戦い、妖邪界へと追い返した迦雄須に導かれ、ヨロイ・ギアを与えられた烈火のリョウ、金剛のシュウ、光輪のセイジ、水滸のシン、天空のトウマ達トルーパーと、敵の四大魔将と阿羅醐によるヨロイ・ギアを巡る戦いが話しの柱になっている。

一部は烈火の鎧がパワーアップして、リョウが阿羅醐を倒し、完結。20話から舞台を妖邪界に移して、新展開を迎えた。

陽一なんて、誰でもなれる可能性のある少年ですよね。将来に夢を持った少年が感情移入して、見守れる存在だと思うんです。それが味皇や丸井シェフら、ステキな大人達に囲まれて一回りも二回りも大きく成長していく……。そんな陽一を自分とオーバーラップさせる子もいるんじゃないでしょうか。それと現実には、味皇みたいな理解者が回りにいなくて、模索している少年も結構いるみたいです。キャラクターの人気は男の子には味皇。女の子には陽一とほぼ2分されていますから。でも、味皇の素晴らしさを理解すると同時に、今現在、自分の回りにいる大人達に目を向けたら、案外身近なところにヒーローっているのかも知れませんよ！

ヒーローってカッコイイものみたいな既製概念に採らわれずに、与えられた環境の中で、ベストを尽くして生きて行ける人のことじゃないのかなァ。

どちらかと言えば、僕はアンチヒーローなんですよ（笑）。悪役の方が好きだったりしてね、ひねくれているのかなァ?ですから、何かストーリーを追う場合は、敵役に感情移入してしまう場合が多いですね。何か、無意識の内に自分にはない物を求めているんでしょうかね。

それから、これは初めて喋るんですが、味っ子の成長型主人公はロールプレイングゲームが原点なんです。

© 寺沢大介、講談社、テレビ東京、サンライズ

町の小さな食堂を、母と二人で切り盛りする中学三年生の陽一は、日本の料理人の頂点に立つ味皇・村田源二朗に見守れながら、食べる側になった本当のおいしさを追及していく。

さまざまな料理人との味の対決をし、成長していくのだが、持ち前の負けん気でどんな困難も乗り越える、熱血少年に同調の声も高い。

派手なアクションとユニークな演出効果がストーリーを盛り上げている。

んな詩を知ってますか? 小学生の頃毎朝歌って、一日の活力をつけてたんです（笑）。そのぐらい想い入れのある関係なんですよ、僕にとっては…。

ストーリー上のベースになっているのは、『頑張れベアーズ』と『キャプテン（千葉あきお作）』です。どちらも、平凡というより、むしろ落ちこぼれ的要素の強い少年達が、自分の中の弱い部分を克服していく過程が、思いっきり魅力的なんですよね。同調できるんですよ。

第三野球部のキャラクターに、じぶんの姿を直結させた手紙をもらったりします。僕が子供の頃にマンガを読んで感動した、その時とそっくりな気持ちが伝わって来て、思わずジーンとしちゃいますよ。

だから、いつの時代もヒーローって、スーパーマンじゃいけないんですよね!? 努力すれば、手の届くところにいる人。これが最高に嬉しい存在なんじゃないかな!? 単なるスポ根ドラマにしたくなかったのは、このあたりにあってね、押しきせの友情も全面には出していません。一人、一人の少年達が、それぞれに成長していってくれればいいんですから。

でも、あえて言うなら、僕のヒーローは、夕日!!ちょっと抽象的ですけど、苦しい時、負けそうになった時に励ましてくれたのが、あの夕日なんです（笑）。

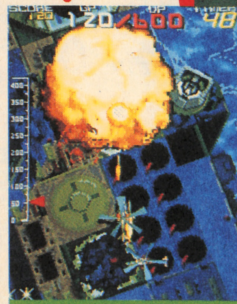
県下（千葉）有数の実力チーム・私立桜高校にあって、エリート集団の一軍からも見放され、二軍にも上がれない落ちこぼれ第三野球部。

グランドの草むしりに球拾いの毎日に加え、「クズ！」と監督に罵られた檜あすなろ達は、自分自身のために、そして求め続けた"夢"甲子園のために、一軍に勝つことを目標として、汗と涙の熱いドラマを展開する、まさに現代のスポ根ドラマの決定板。

# メタルホーク

## ますます人気上昇中！

### 今一歩の君へアドバイス

**目標物は高い所で捜索しているかな？　高い所のほうが速いから時間が短縮できるんだぜ！　対地ミサイルは300〜400mでも攻撃可能だよ**

▲これがうわさの爆発シーン　なかなか、きれいだろう？

▲強敵の大型空母。早めに砲台を壊してしまおう！

▼OBJデザイン担当・H&K　アサルトオブジェクトデザインなど、戦者やダンプ、ヘリなどのメカ物を専門とするデザイナー。

## それぞれの思い出語ってちょうだい

**★好きこそ物の上手なり、の精神で！〈H&K〉**

「ヘリコプターが大好きだから、そのメカ的魅力も、戦闘的魅力も十分に表現出来たと思う。絵自体は量が多い分、逆にワガママさせてもらったと思うな。

　今までのヘリコプターゲームになかった、バックやターンなんかのパターン起こしなんか好きに出来たし……。それに、枚数が多いと変化を出すために、小技を効かせる部分も増えて、そこが僕の腕の見せどころだよね。」

**★大物メタルホークに降参！〈タツヤ〉**

「通常のゲームと違って、360度の画面だから、絵の枚数なんか3倍も多くて、1ラウンド直進だけで32。更に横に16。全部でざっと1400画面。凄いよね？　普段なにげなくやっているゲームでも400画面（例、オーダーイン」もあるの知ってた？

　枚数に加えて、ほとんどパズル構成みたいなもんじゃない。頭を抱えてしまったなァ。でもこれで、少しは賢くなったかな？（笑）。」

**★無差別級・フリースタイルOK！〈モンガー〉**

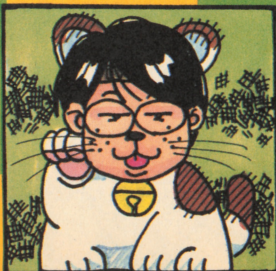
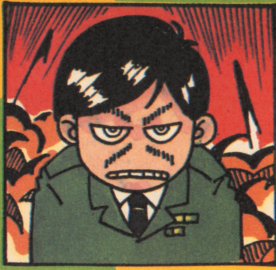
「製作中は一日の半分以上がメタルホークなわけだから、平行感覚がなくなっちゃって、いつも揺れている感じなんだよね。実際本当の地震があった時もわからなかったもんなあ。社長から『アメリカに輸出して、100kgもある大男が乗って大丈夫だろうな』って念を押されたけど、その点は絶対の自信を持っているから安心して遊べるよ。ただし、大男が鈴なりに乗ったらどうしよう？（笑）。

**★ゲームとは侮れない面白さ！〈でんでん〉**

「体感物は初めてでしょ。『一体どんな、ゲームに仕上げるのがベストなんだ！』って随分悩んだなァ。最も基板はあらかじめ決まっていたんで、その中でコマを動かす作業だったんだけど、イメージがつかめなくて、実際にヘリコプターに乗りに、ドリームランドに行ったりもしたんだ。

　結果的にはすごく参考になったね。ほら、空から下を見下ろす感覚ってなかなか普通じゃ味わえないからね。ゲーム全体にも生かせたと思うな。もっとも、本当のヘリはミサイルなんて撃てないけどね（笑）。」

**★聴覚からのゲームも大切なんだよ！〈めがてん〉**

「肉声を入れるためのROM容量がつかめなくて、戸惑ったりもしたけど……。

▶サウンド担当者・めがてん　ドラスピ、アサルト、オーダインなどが代表作。バイクをこよなく愛する気だてのいい少年。

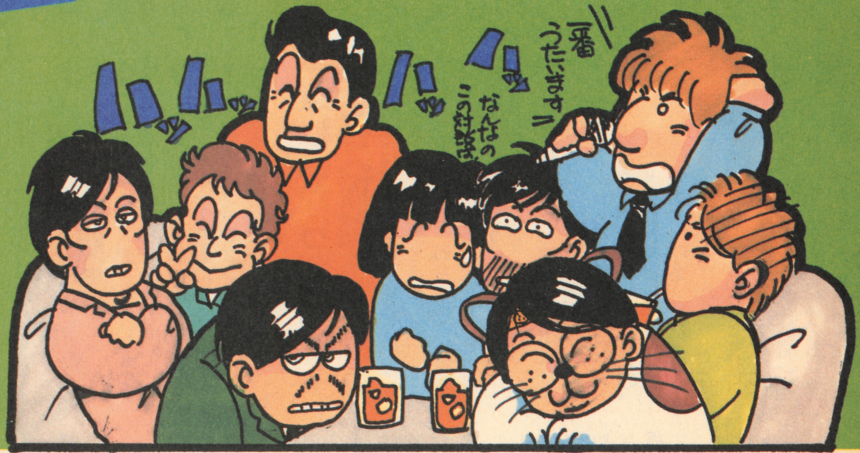
◀背景デザイン担当・タツヤ　ドラスピではオブジェクトを担当、主にファンタジーが得意。背景を描くのは、今回がはじめて。

◀ゲームプログラム担当・モンガ　ーファミコンのスターラスターなどが代表作。スキー、ダイビングを趣味とする。娘（9ヶ月）あり。

◀ゲーム企画担当・デンデン　ギャプラス・ローリングサンダーが代表作。普通の人が本当におもしろいものを作りたいと思ってる。

やっぱ戦闘物だから攻撃の雰囲気を大切にしなくちゃって思ってね。機関銃にババババっていう音がなかったら、戦車の重苦しい走行音がなかったら、メカとしての魅力って半減してしまうでしょ？　だから、バックミュージックは最低限度にして、爆発音を中心にした『戦闘雰囲気』を盛り上げるように気をつけたサウンドに仕上げたの。」

# かっとび ★メタルホーク★ 開発者トーク

本格的3D体感ゲーム・メタルホーク…一体、どんなやつらが創ったのかって？おまたせ！　開発者の皆を紹介するよ！

## ★停電の恐怖も、完全にクリアー！〈イヌさん〉

「外装の出来上がった筐体を実際にプログラムして動かすのが、僕の役割。

初期の筐体は、電気を喰い過ぎてねェ。試作室で動かしていると、部屋の蛍光灯が暗くなっちゃったりしてたんだ(笑)。

『あれっ』なんて思っていると停電してたりして、20キロワットも電気を喰ってたんだから、しょうがないよね(笑)。こんなに、電気を使うゲームを置いてくれる所があるんだろうか？　ってずっと悩んじゃったよ。

でも改良に改良を重ねて、完璧な仕上がり！　白熱中に停電なんてことはないから安心してくれたまえ！」

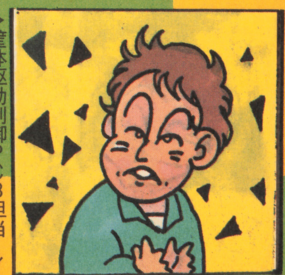
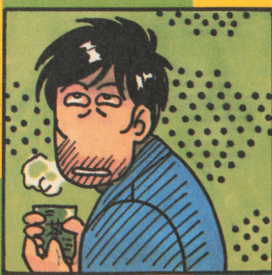
## ★ほど良い振動で臨場感もバッチリ〈036〉

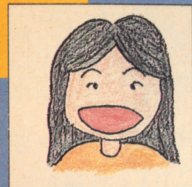
「僕は電気回り全般を担当してたんだけど、分かりやすく言うと、筐体部分の電気回り一般やコックピットの振動なんかを手掛けたんだよ。ビデオの仕事は初めてで、PCBの使い勝手も分からないのに、良くやったな。

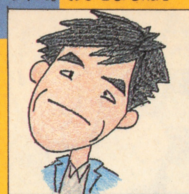
画面とそれぞれ別々に進行していたんで、筐体だけの動き自体が弱いんじゃないかって、心配だったんだけど、画面が入ったら、ちょうどいい動きで、ゲームに感情移入出来る程度にマッチしたね。やみつきになりそうな動きかも(笑)。」

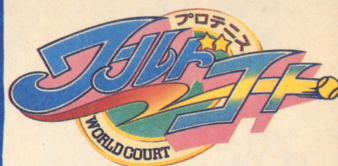
## ★過ぎたるは及ばざるがごとし!?〈コガラシ〉

「体感物としては、ファイナルラップの方が先輩だけど、あれは100台の限定製作だったし、動き自体の魅力をさほどアピールしてなかったように思えるので、事実上の第1号と言えるよね。

メタルホークへの僕の解釈は、エレメカにゲームがくっついた感じなんだよね。筐体部分を担当したからなんだけど、どうしても振動関係(笑)の方に興味があってね…。最初の筐体は、乗る人がシートベルトを必要とするぐらい動きがキョーレツだったんだ(笑)。ほんどんジェットコースター！　凄い物があったなぁ。」

▶筐体駆動制御PCB担当・イヌ　ナムコ寮をおい出されて一ヶ月。さっそく潰瘍性大腸炎という病気にかかったらしい。

▶筐体配線担当・036　Qジ君、ピクパクなどの電気設計を担当した人。得意なものは指圧に農作業。マイペース人間。

▶筐体設計製作担当・コガラシ　消化マスターの設計製作した人。得意技は、モヤイ結び、マッチ三本でたき火をおこせること。

▲音楽担当者　ユズちゃん
ぬいぐるみが大好

▼ビジュアル担当者　クンちゃん。おひとよしNo.1

▲プログラマー　ニシマ
凝り性のバイク少年。

▼企業担当者　スタさん
ファミスタが代表作。

# プロテニス ワールドコート

アーケートゲームになって新登場のプロテニスワールドコート。今回もスタッフは大乗り気で、楽しさも倍増とか……！

# ☆プロテニス ワールドコート☆ ほのぼの座談会

## 注目の女性キャラさて、どんな姿で

ユズ　お久し振りー。と言っても毎日顔を合わせてるけど、ワールドコートのことで話し合うのは久し振りよネ。
スタ　制作期間中は燃えたよなァ。妙にみんな力が入っちゃってさ！
ニシマ　僕は、初仕事だったからなぁ。
スタ　そうそう、こいつがうるさいの何のって（笑）。参ったよな。
ユズ　妥協はしない！　っていうか、燃えてたわよネ。うんうん。
ニシマ　エーッ。そんなことないよ。
クン　確かに（笑）。トラブルメーカーになってたみたいだな、なんてね。
ユズ　女性キャラを決める時のこの人達の目の輝きを皆さんにもお見せしたかったわよ。ホントに……。
ニシマ　そ、そうだった（焦り）。
クン　僕はそうでもなかったけど……。でも、髪型をポニーテールにして、女性らしさを出したところは譲らなかった。
スタ　クンは痩せてる子が好きだろ？
ニシマ　キャラが細くなってるもんね。
スタ　ニシマだって同じだよ。ゲームの最後に出て来るスコアガール。もろ、好みなんじゃないか！
ニシマ　何をこの期におよんで、僕はスタさんの意見の代弁者に過ぎませんョ。
ユズ　またー、今さらぶり返すな！　皆さーん、このオジサン達はスケベよ。
スタ　やめてよ、人聞きの悪い。僕達は、プレイヤーだけが楽しいゲームじゃなく、見ている人も一緒にのめり込める、そんなゲームを一生懸命に作ったんだから……。前作（ファミコン・PCエンジン）に勝るとも劣らないようにさ……。
クン　「難しスギル」という声も……。

## 難しいから面白いテニス攻略法！

ユズ　では、大先生に攻略法を伝授してもらおうよ。大先生どうぞ（笑）。
スタ　えー。では、わざとゆるい球を打って相手の前に立ちはだかり、落下を見せなくする。というのはどうかな？
ユズ　キッタナーイ。こそくだわ。それよりも打球の音を聞き分けて走るのはどう？　強いのと弱いのを2種類インプットしてあるから。これは、新しい。
ニシマ　ロボットの音もまた新しい（笑）。
クン　球に当たると金属音が。
スタ　こいつがまた可愛いんだよな。ポーンと高い球を打ち上げたり、山なりのサーブを得意技にしていたりして。
ニシマ　ダークホース的存在かも？
スタ　ウン。だから、どんなに強いプレイヤーとキャラクターが組んでも、手も足も出ないなんてことにもなるかも。
クン　そしたら、僕はコイツをひいきにしよう（笑）。でも、みんなが同じように考えてたら、意外性がないよナ。
ユズ　今の話しはここだけの秘密！　こんなことばかり話してたら、品位を疑われてしまうので、それぞれ自己PRをしましょうよ。はい、ニシマから。
ニシマ　僕はテニス自体をよく知らなかったんで、入門書を読みあさって（笑）、本当の臨場感やリアルさを追求したよ。
クン　個性をウェアーや細部、例えば得意技とか走りとかで表現しなくちゃいけないんだけど、ともかく人数が多くて、描き分けがね、しかも、流行を追ってるもんだからもう、ターイヘン（笑）。
スタ　スポーツの持つ楽しさを大切にしたかったよね。で、息のナガーイ、ゲームになってほしい、それが願い。それと、基本的に機械は素直だから、色々な作戦を思いつく人間の力が最終的には強いんだよ。最初は難しくても、あきらめないで、根性！　アレッ、なんだかスポ根の世界みたいだなァ。
ユズ　テニスって音のないスポーツでしょ！　だからバックの音入れが苦心の作。みんなゲームにばかり夢中にならないで、しっかりとお聞き。

## 夢はデッカク、ウインブルドン!?

スタ　ところで僕らもトーナメントをやってみないかい？
ユズ　そしたら、ニシマクンに有利だわよ。ハンディを与えなくっちゃ。
ニシマ　とんでもない。僕はルールとか理論とかにはメチャ強いけど、プレイの方はまだまだ。
クン　僕もキャラの特性はつかめてるんだけど……。技術だよなァ。
スタ　機械は疲れ知らずのタフなヤツだから、持久戦に持ち込まなければ大丈夫さ。ラリーは避けて、あと心理作戦もダメ。だからかえって人間同志の試合の方が盛り上がるんじゃない！
ユズ　ワーッ。本当にウインブルドン気分だわね。
スタ　もち論だよ。それにやっぱりテニスはダブルスが楽しい。パートナーと一体になって戦うから1プラス1が3にも4にもなっちゃうんだよね。このゲームを通して、友情なんかも育ててもらえたらいいな。
ニシマ　ワー、スタさんカッコイイ！
クン　パートナーと息を合わせて頑張れば、キミもスーパープレイヤー、ってね（笑）。こんなキャッチはどうかな？
ユズ　フフ……。でき過ぎ（笑）。
ニシマ　僕達もオープントーナメントでもしようよー？
一同　暇があったらね。アー（溜め息）

ごひいきのキャラクター
▼企画担当・スタさん
『いちかばちかのマケロウがひいき。ネット際の魔術師と呼んで下さい。戦法はかなりアブナイ？』
▼ビジュアル担当・クンちゃん
『スコンチョのプレイヤーとしての限界を早くも悟り、キットカットに浮気する。ロボットでバリエーションを付けるなど多彩な攻め』
▼プログラム担当・ニシマ
『安定した強さを誇る、キットカッツを自由自在に操る、頭脳派。しかし本音はモノトーンのウエアーが渋いと感性も重視』
▼サウンド担当・ユズちゃん
『優雅にスコートをひるがえすサボテンに我を見たり！　と意気を上げる』

遊びをクリエイトする元気新聞

# キミもボクも▶▶▶▶ オーダイン大好きー♥

## 僕には簡単すぎるなあ

オーダインが好きだの嫌いだの、愛しているだの、珍を見てたら肉マンが食べたくなっただの、肉マンは井村屋が一番かそうじゃないかなんて……話がハ・ズ・ムねえ。今、話題のゲーム"オーダイン"開発者に応えてもらうよ。

▲千葉県柏市　Mikkiくん

**企画担当　緑の王子さま**

Mikkiくん、キミはまだ中学生なのかな？　キミの意見はとっても素直な気持ちが現われていてすがすがしいなぁ。うんうん。

ゲームをやる人には、いろんな人がいて、ヘタっぴいの人もいればマニアもいるんだね。オーダインは誰でも遊べるということをコンセプトにして出来たゲームで、1～3面あたりは、ゲームに慣れた人には簡単かもしれないけど、初心者にはあれでも結構、難しいんだねぇ。

人間にはいろいろなタイプがあって、その人それぞれに合わせてゲームを作るっていうのは非常に難しいんだね。でも万人に愛されるゲームをめざしてがんばっていくから、これからもよろしく！ＮＧ杯プレゼント。

| おたより・作品掲載者プレゼント | |
|---|---|
| ナムコ杯 | 3,000円図書券 |
| ＮＧ杯 | ＮＧ時計 |
| 元気杯 | ナムコペンセット |

**プログラマー　K太くん**

僕はクボタが好きなんです。キミも相当好きなようですね。顎の骨格が、いいなあー。

しみじみ見ると、クボタってやさしそうな顔してますよね。

クボタの片目が実は鬼太郎のオヤジだったり……するわけないか。ＮＧ杯です。

**ビジュアル担当　てんこもりやーん**

泊博士の赤い髪は、ビゲンヘアーカラーで染めたという噂だが、ひょっとしたら、不良なのかもしれない。いや、パンクかも……。おおっー、そういえば、クボタも緑の髪！　2人そろってパンクバージョン……。こっ、怖い考えになった…。元気杯プレゼント！

**ビジュアル担当　てんこもりやーん**

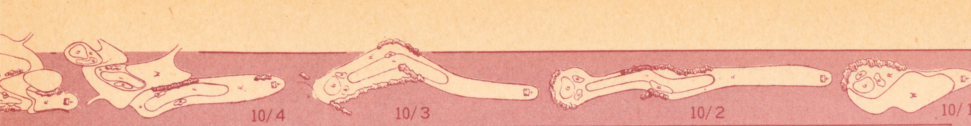
珍の性格をよく表現しているなぁ…。珍って、こういうヤツなんだよ。

実は、泊博士は緑の王子様をモデルに、珍さんはK太さんをモデルに描いたんだけど…。

このイラストは、モデルの2人にも似ているねぇ。元気杯だよ、

▲千葉県野田市　来々くん

▲札幌市　風間　謙吾くん

▲沖縄県　ナムコランド常連GMKくん

〔目標〕
毎日１ホール、ゴルフコースの設計をやる。１年間365日、およそ20コース出来るワケだ。(18ホール×20＝360ホール)

## オタンコナスのコーナー!!

オタンコナスは陽気なナスビくん！ネジが一本抜けてるナスビちゃん！多少ずれているところがおいしいの。笑って、やじって、おいしく料理できたら、S子がいっただきまーす。

## ★S子さん左の絵を見てください。

ナムコファンの対象年齢は、とっても広いのですねぇー。10月30日付の読売新聞の「読者のマンガ」というところに掲載されていたものです。

きっとこの人は（ピアノのコンサートでしょうか？）感動とコーフンのあまり、思わず「ベラボー」とさけんでしまったのでしょう。

ベラボーマンをやりこんだ我々には、痛いほどわかります。さぁ、彼の勇気ある行動を見習い、もう一度ベラボーマンにコインをどうぞ！

（発見者　風見大輔　13歳）

読者のマンガ

ベラボー
ブラボー
ブラボー
パチ　パチ

このおじさんは、きっとベラボーマンファンね。もう、みんなの間では〝ベラボー〟という言葉は日常語になっているんでしょ!?　現国で「ベラボーな人間になりたい」なんて書いた子もいるってね。

衝撃の

# ことわざ予備校

おひさしぶりー、のことわざ予備校だぞ。みんなこのコーナーの存在、思い出してくれたかな？　しばらく休講していたので、まだまだ生徒諸君のおハガキが少ないが、これからの盛り上がりを期待しているから作品送ってねー！

「ことわざ予備校」「泣く子と地頭には勝てぬ」より

『泣く子とカイには勝てぬ』

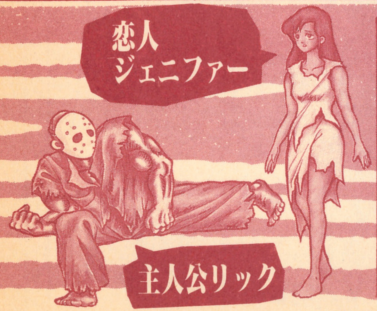
PCエンジンに「イシターのふっかつ」移植してほしいよー

「ドラスピ」期待してるよー

▲愛媛県　西岡弘徳

作品1

### 泣く子とカイには勝てぬ

なるほど鋭いね。ついでに言えば、貝になっちゃうヤツにも勝てないね。キミはそういう性格じゃない？　さてこの作品、ちょっと無難なできなので偏差値は55点だね。

作品2

### 三度めのそうじき

板の間をそうじするとき、一回目にほうき、二回目に水ぶき、三回目にやっとそうじきを使うときれいになるように、あせらず何回も念入りにすると良くなるという意味。

〈奈良県　サイゲンジョウ〉

うん、キミはよくお手伝いをする親孝行者とみた。でもこの方法は合理的ではなーい。ちと、**まぬけ**だったね。そこで偏差値は50点。

| 偏差値 | 区分 | ウニ賞プレゼント |
|---|---|---|
| 29以下 | 落第生 | 何にもあげないよ |
| 30〜55 | Cクラス | ナムコ下敷 |
| 56〜65 | Bクラス | NG原稿用紙 |
| 66〜70 | Aクラス | ナムコペンセット |
| 71以上 | 特待生 | NG原稿用紙＋ナムコペンセット |

作品3

### 壁に耳あり障子にメアリーさんとらんらんらん

障子にはメアリーという妖精が住んでいて、いたずらするので「もうよーせー」という意味。

〈北海道　C・M31号　16歳〉

ぎゃははは。これは笑えるゾ。キミはいったい何を考えてるんじゃ。意味がないようでオチがある不思議な世界だね。「障子」と「メアリーさん」が絶妙なミスマッチ感覚でたいへんよろしい。ちょっとしたおとぎ話になりそうだね。というわけでこの作品は偏差値62点としよう。パチパチパチ。

# 雑貨屋PARTⅠ

# お元気ですか？悪い風邪には、気をつけましょう

## C・M77号危うし、感動と愛と奇跡の闘病生活

10月の下旬に重い病にかかった。私のチャレンジ(365日生きる)も、もうこれまでだと思った。では、その時の報告を！
10月30日　朝起きると首がいたい。そういえば少々息苦しい。おっ、めまいもするぞ。ウーン、どうやら脳がやられたなあ。などと、もう一度ふとんに入り、ずっと寝ていたが少しもよくならない。しだいに、口を閉じていると、息が出来ない〃という怖い状況にみまわれた。(単なる鼻づまり？　)すると突然、〃ヘックショイ〃などと鼻と口から急激に空気がふきだされる現象が。(巷ではクシャミというらしい)〃なっ、なんてことだ〃っ、ついに肺に穴があいてしまったか…。空を迎ぎつつ意識不明になる(朝寝だというわさもある)。
10月31日　病は私の体の半分をむしばんでしまった。コ○タックなる特効薬も効かず、そのまま体を横たえていたが…。今日はなんと中間テスト！　しかたなく、友に別れを告げるために登校。
11月1日　私の命は今日まで…。のハズであったが、コン○ックをやめてパ○ロンなる延命薬に救われて、今日も生命が維持された。今日のテストは文系なので、休みたかったが(私ことジェームス氏は理数系が得意である)、先生にも別れを告げたかったので登校。
11月2日　あいかわらず、この絶望的且つ致命的な病は、依然悪化の一途をたどっている。
11月3日　〃うぉ〜っ、おっおしまいだ。声が…声が変わったぁ〜〃と叫びながら目覚めた今日は、私にとって最後の日にふさわしく大嵐だった。し、しかし…。〃ピンポオーン〃なるチャイム音。出てみると友人3名が〃マージャンやろうぜ〃。　合掌…。
11月4日　夕べのんだ最後の特効薬〃玉子酒〃が効いたらしい。少少ゼェゼェするが、あの致命的な病は峠を越したようだ。めでたし。

新潟県　C・M77号

S子　ただの風邪でしょっ。ったく大げさなんだから…。でも、〃風邪は万病の元〃ともいうもんね。

◆

皆さんお元気ですか？　先日、〃インフルエンザ予防接種申し込み〃とやらを出しました。今年は受験ということなので、受けねばならないらしい。そういえば、友人が、注射の針をさす瞬間に力を入れて、とても痛かったとほざいていました。

大野　哲(中三)

C・M77号なんで高校では予防接種やらねぇんだ。みごとに風邪ひいちまったじゃねぇか！

◆

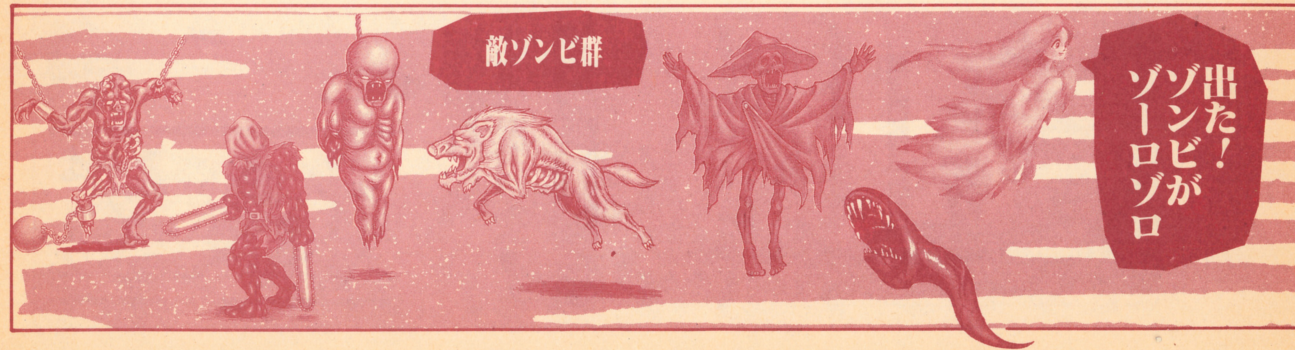
〈風邪かな？　と思ったキミへ〉
1・暖かくして睡眠をたっぷりとりましょう。
2・レモンのしぼり汁に蜂蜜とお湯を注いで飲んでみて！　ビタミンCをたくさん取ろうね。

S子　ゲームもチャレンジも勉強もいいけど、みんなが元気でいてくれることが、いちばんうれしい。

DRAGON SPIRIT

▲山形県　みはらさくら

by. 高丘のGIL!
源平討魔伝
ぽっ
手にもっているのは 八咫鏡で、イヤリングは八坂瓊曲玉です。チェックよろしく!!
ポニーテール過・激・よ

▲三重県　前田喜大(16歳)

# 雑貨屋PARTⅡ 寒くなってきたね おこたにあたって おはなししましょ

## 苦労してもらったNGはおもしろい!

2周年おめでとうございます! ぼくがNGを知ったのは3年前、季刊の1号が、はじめて手に入れたNGです。

ぼくの町のおもちゃ屋では、ゲームを買わないとNGをもらえないので、わざわざ岐阜の各務原のイトーヨーカドーのファミリーランドまで取りにいくのはかなりつらい! 片道10㎞ぐらいで、途中、愛岐大橋という愛知と岐阜をはさむ木曽川の橋をわたり、山を越えて行くのは大変です。この前(10月29日)は、北風が思いっきり強くて、行くのに50分近くもかかってしまい大変でした。これからはもっと北風が強くなるので、いっそうつらくなりますが、でもめげずにNGをもらいに行きます。だからよりいっそう、NGを楽しむことができます。苦労してもらってきたからだと思います。

愛知県　藤原淳一

S子　ポケットに手をつっこみ、向い風でおでこをむき出しにして、山越えをしている藤原くんの姿が目に浮かぶわ。そこまでして、NGを読んでくれているのかと思うと、泣けてくるわね。バックナンバープレゼントしちゃうからね。

## 夜ふけにベラボーマンをやってるのは誰?

NGにおたよりを出すのも半年ぶりです。僕は今年から社会人になり、学生時代のように毎日ゲーセンへ通う生活ともオサラバし、今では一ヶ月に二、三度キャロットに顔を出すのがいいとこです。

最近、急に仕事が忙しくなり、残業続きの毎日で、家にたどりつくのが深夜12時近く。(ギョェー)

会社のある新宿から電車に乗って一時間。自宅のある小さな駅につくとホッとする。(どうせ、うちは埼玉の田舎ですよ) トントントンとホームを降りると、駅前の喫茶店の上にこれまた小さなゲーセンがあるんです。そこから毎日、「ベラボー、ベラボー。」って声が聞こえてくるんですよ。オヤ、中村さんはまだ働いているんだなぁと思うと、「お疲れさん、お先に。」なんてつぶやいて家路を急ぐ僕なのでした。

しかし、あんな夜ふけに誰が、毎日ベラボーマンをやっているんだろうか?

埼玉県　川元裕之

S子　コッ、コワイですねぇー。そっと覗いてみると、鬼ババがこっちを振りむいて「みたなあ」なんて……。

## 今月の怒

おいNG! 4月号の最後で「次号で紹介」とかいって、5月号は出ないし 合併号にも 出てない!
そーだ!
そーだ!
未来忍者のこと
おかげで10月号に4月号もってニコニコした写真がでとるじゃないか!

▲茨城県　たろすけ似

## ファミコンブーム現象について考えちまった

この間、ファミスタ88の予約をしに、某おもちゃ屋へ行った。そこの予約ノートをみると、なんと、ドラクエⅣを予約している奴が百人近くいるじゃないか…。俺は最初、それをみた時、友人Kと笑いころげた。「ギャハハハ……まだ、出るかどうかもわからないソフトを予約しているバカが、こんなにいるよー。」と……。

それから一週間ぐらい後、ゲーム仲間の間で、いとうせいこう著『ノーライフキング』が話題になっていた。「なんか、すごいぜ」っていわれ、貸してもらった。(主人公の小学生が、ノーライフキングという呪われたソフトを、現実世界でプレイし、死をみつめて戦うというような内容の小説。) それを読み終えた時、ドラクエⅣの予約のことをフッと思い出した。ひょっとしたら、今のファミコンブーム現象の裏で、実際この小説の中のようなことが起っているんじゃないかと思った。俺はもう大学生、ゲームはゲーム。現実世界といっしょになるということは、まずないが……。小学生ぐらいの子供にとってはどうなんだろうか? 本当の現実とは何か?……なんて、珍しく考えこんじまったぜ!

大阪府　山口賢司

S子　〝新しいリアルです。〟あれね。ねえ、みんなあー、(小学生読者様への呼びかけ) このお兄ちゃんは、みんながゲームのこと、どう思っているのか知りたいんだって…。え? 教えるもんじゃないって? じゃあ、お友達になってあげて!

新登場　アーケードニューゲーム　番外編

# 未来忍者

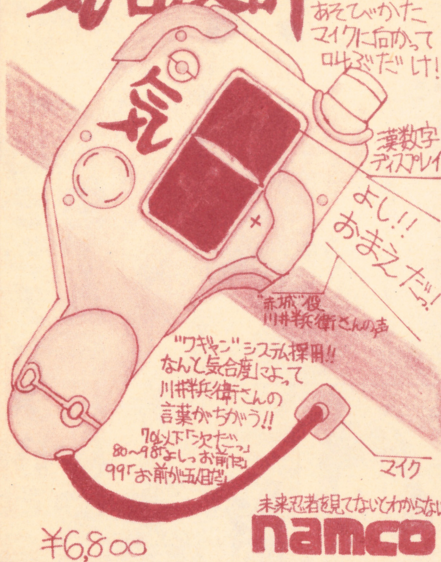
## 囚われし、姫を助けよ!

**ゲーム内容**

未来忍者白怒火(しらぬい)を操作して、囚われたサキ姫を救出する為、敵城内に侵入し、雷鳴法師(らいめいほうし)を倒せ! ラウンドは12。バイタリティーは気合度計に表示される。最大が99で敵の攻撃などでダメージを受け、0になるとゲームオーバー。

▶超個性的なキャラクターが白怒火の行く手を阻む。覚悟しろ! 白怒火、お前の命もここまでだ。

●どうしてもクリスマスパーティに行きたいけど、ハガキを出していないという人は、相談にのります。(03)756-9922にお電話を!

# 雑貨屋PARTⅢ 未来忍者について キミの感想、要望聞かせておくれ！

## 未来忍者のワンシーンで興奮して思わず…。

10月22日のNOKの放送で「映画祭はどういうものだったか？」ということを放送していた。その中で、ナムコ製作の「未来忍者」が紹介された時、ちょうど食事をしていて、作品のワンシーンが画面に出た時、興奮して思わず口の中から、ご飯をふき出してしまった。

奥村 啓

## 今月の新製品

気合度計

あそびかた マイクに向かって叫ぶだけ！

漢数字ディスプレイ

よし!! おまえだっ！

"赤城"役 川井兵衛さんの声

"ワキャン"システム採用!! なんと気合度によって川井兵衛さんの言葉がちがう!!

マイク

未来忍者を見てないとわからない

namco

¥6,800

▶企画者 大田区 梶川貴洋(15歳)

S子 きったないなあー。でも、本当にびっくりしちゃったのね。全体通して観ると、どうなっちゃうのかしら？ 興奮したり、感動しやすい人って、人生を2倍楽しめるようで得ね。 元気杯よ。

## ファンタスティック映画祭へ行ってきたよ

遅れ馳せながら、先日は未来忍者を拝見させていただき、ありがとうございました。中間試験まっ最中だったにもかかわらず、はるばる渋谷まで行ったかいがありました。ただ一つ言わせてもらうと、もう少し話を詳しくして欲しかったです。白怒火が、サイボーグでありながら弟の死を悲しむ時の表情はとてもよかったです。昨年のクリスマスコンサートで笑ってしまって申し分けございませんでした。

伊勢原市 佐野充昭

原作者北原 実は、機械じかけの白怒火も本当に作ったんだよ。第2、第3弾も期待していてネ。キミにはNG杯あげるよ。

◆

ファンタスティック映画祭へ行ってきました。中村社長を目の前で見たのは初めてでした。会場にはS子さんがいたような、いなかったような？ それに、ファンからの花束贈呈にKOMAPPYがいたようだったけど、気のせいかな？ 未来忍者のほうですが、なかなかよかったと思います。派手な武器とか変な敵とか、とにかくワクワクしておもしろかったです。ただ、サキ姫の出番が少なかったのが残念…。

CM14号

S子 S子も取材に行っていたわ。それから、この日いちばん早く会場にきたファン5名が花束贈呈に立ち会ってくれたんだけど、日本一周の元気なKOMAPPYもしっかりいたわね。 元気杯よ。

## チャレンジマン88も後半戦へ——。君のチャレンジ精神は元気ですか

一カ月ぶりの御無沙汰です。毎日飽きずに豪溜富コースの設計（一日一ホール）に挑んでいるC・M4号こと、石川洋明です。（豪溜富とは僕のゴルフに対するイメージ）受験生でもある。

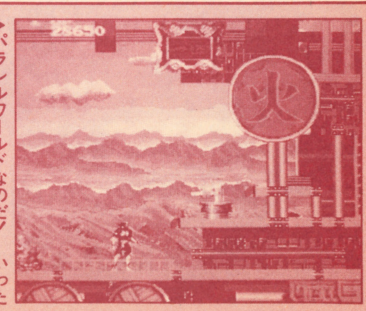
本業の学業のほうもラストスパートに入ったんだけど、このチャレンジは好きでやっているんだから、これからも続けるつもりです。でも、なんでそこまでやっているのかというと、豪溜富が好きなんです。

まだ1回もラウンドしたことがないんだけど、少しでも豪溜富に触れていたいくて、始めたんです。全部ひっくるめて僕の"夢"なんですよ。

キャー、拍手、拍手！ C・M4号は4月1日から11月1日現在まで、まだ一日足りともチャレンジを休んでないんですねえ。（今回、10月分しか掲載できなくて残念）

雨の日も風の日も、宿題がドーンとある日も、テスト前日も、体育祭でヘトヘトの後も、風邪でうなりながらも……。

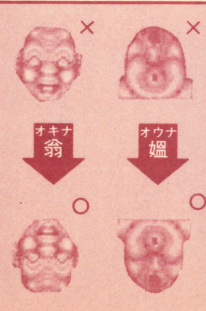
すっごいですねえー。たぶん、C・M4号は地球最後の日も、せっせと豪溜富コースの設計をしているに違いない。（S子）

10/17 10/18 10/19 10/20 10/21 10/22 10/23 10/24 10/25 10/26 10/27 10/28 10/29 10/30 10/31

▶パラレルワールドなのだ！ いったい、どこの世界へ来たのだろうか？ と驚く白怒火。

▶走れ白怒火！ レバーを左右どちらか2度入れることによって、白怒火はダッシュする。

## おわび

× 翁（オキナ） ○

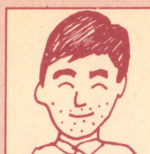
× 媼（オウナ） ○

"コラ、エヌジジィ、ボケとるぞー！"えらい、すんません。11月号の間違いを訂正します。

●NGを申し込んだのに届かない、っていう人名のり出て！ 毎月5～6名の方が住所も名前も書き忘れて申し込んできます。特にラジアメを聞いた10月号希望者に多く、届け先不明で困っています。それ以前の号でも心あたりの方ぜひご一報下さい。ヨロシク！郵係

# ナムコ ラジアメX'masパーティ STAFFからの一言

12/11

昔、番組で「時をかける少女」を歌ったら、あまりの音痴にリスナーから、耳が点になったというはがきをたくさんもいました。
スタッフから、「今後、歌は禁止だ。」ということになっていましたが、今回は、怖いもの聞きたさのリスナーの要望に応えて、また歌わせてもらうことになりました。覚悟して来てネ。いっしょに、いい思い出つくろう！（洋美）

今年は倒さない企画をもっていきます。芸能人の洋服なんかも持っていくから楽しみにしていてね。今年いちばんの思い出をプレゼントします。そして…あったかいハートもね。〈自分でいっていて気持ちわりぃー。〉（鶴間政行）

仕事でスプラッターハウスをやりこんでたら、コワイ夢をみてしまった田井凡人です。クリスマスパーティでの私の出番はオークション。ルン、ルン、楽しみっ♥
応募者多数なんだから、券をもらった人は絶対にきてネ。なんと、中村社長にも出席してもらうことになっているんだ。（田井凡人）

楽しそうじゃのう…。わしも仲間に入れてくれんかー。

最近、ネコが膝の上にのってくるようになったなあと思っていたら、もうすぐ12月。X'mas目前だ。今年は、何を着ようかなぁ。ダイエットも始めねば。（ZUN）

昨年のX'masコンサートといえば、4日前ぐらいから冷や汗をかき、準備に励んだんだけど、結局、練習不足と睡眠不足で今一歩。今年は気合いを入れて頑張りますから、よろしくね（めがてん）

今年もついにやってきた“クリコン”の季節。年に一度、ゲームサウンドのお祭りだ！　唄あり、インストあり、踊りあり？　のびと足お先のX'マスを、みんなで楽しもうね。（ヒロくん）

僕たち、今年が初めてなんで、とにかく一生懸命がんばります。ZUNちゃんにミニスカートをはかせる署名を集めますので、NGまで送ってね。（音楽出演者一同）

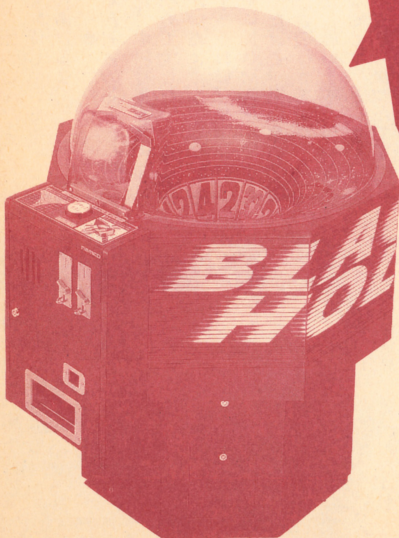
## 新登場

### スポーツマシン TEN COUNT

打つべし！打つべし！パンチの連打10秒間（テンカウント）

テンカウントは、パンチングバックを一定時間連打し、得点を競うゲームである。——カーンというゴングが鳴り、歓声があがった。さあ、キミのパンチ力を試してみないか？

### メタルゲーム BLACK HOLL

BLACK HOLE

宇宙の神秘がゲームになった

キミの転がしたメダルが、ブラックホールに吸いこまれていくところをうまくキャッチしよう。すくいあげるタイミングがスリリングだぜ！

# レコード情報

ゲームフリーク待望の……

## ビデオゲームグラフティ VOL.3

発売／ビクター音楽産業株式会社
レコード、CD、カセット同時発売

12/17発売

暖か～いおこたで、うたた寝をしているキミィ、さっき針を落としたビデオゲームVOL2は、とっくに終わっているよ。もうそろそろ新しい一枚が欲しい頃なんだね。(なんと強引な…)ということで、

**おっまたせ――、VOL・3だよ。**

今年燃えたゲームがアサルトという人は、ぜひ聞いてほしいね。少し長めに収録されているから、聞きごたえがあるはずだ。トイポップ、ローリングサンダーのアレンジも楽しみだね。

| SIDE-A | SIDE-B |
|---|---|
| ◆アサルト | ◆爆突機銃艇 |
| ◆ギャラガ'88 | ◆ワールドスタジアム |
| | ◆ローリングサンダー(アレンジ音) |
| | ◆トイポップ(アレンジ音) |

CD VDR5278 ¥3,000
LP SJX25049 ¥2,500
MC(CT) VCH1905 ¥2,500

聞いて！聞いてェー！

未来忍者をもっと楽しみたいキミへ

## 未来忍者CD・カセット

発売／ポニーキャニオン
▼CD 2,800円
▼CT 2,500円
12/21発売

未来忍者ファンの皆さん、「まさか、こんなCDまで出るとは…」なんて言う前に一度聞いてみなさい！

ここに収録されている映画サウンドトラックは、すべてがデジタルミックス機材を使ってハイクオリティなものに仕上げてあるんだ。音楽だけでも充分楽しめる、スグレモノってわけだね。

アレンジは中潟氏、太田氏、石井氏。源平とはひと味違ったオーケストレーションを楽しめるとのこと。ゲーム音楽のほうも、システムII使用のPCM音源だから質がいいはずだね。

| SIDE-A | SIDE-B |
|---|---|
| ◆未来忍者ビデオ オリジナルサウンドトラック | ◆未来忍者ゲーム ミュージック |

▲▲▲カルチャーステーション▼▼▼

ファンタスティック映画祭'88

# 未来忍者大好評

10/23

### やったね、ついに白怒火も映画のひのき舞台に！

10月23日、渋谷パンテオンにおいて、東京国際ファンタスティック映画祭'88が開催され、ついに「未来忍者」が上映されたよ。初めて、ノーカットで、みんなの前に姿を現わすとあって、ものすごい人気だったんだ。当日は、朝4時から並んでくれた子もいて、渋谷パンテオン前は長蛇の列。もう、朝早くから熱気ムンムンで、道ゆく人もびっくり、って感じ。

この日は、ラジアメの斉藤洋美さんが進行役で、ナムコ・中村社長、雨宮監督等を紹介。中村社長は「いつもガンバッてるナムコが、今度は映画でガンバリます。」と宣言。雨宮監督も「この映画祭に、是非とも出品したかった。」と意気盛んなスピーチをして、いよいよ「未来忍者」上映と思いきや、一人ステージに残された洋美さんを黒装束の機忍たちと雷鳴法師がとり囲んだ。あーん、洋美さん、大丈夫かなあ、そこに隼のように現われた我れらが白怒火。剣を抜いてステージ狭しと暴れまわり、洋美さんを救出する、という一幕も……。

もはや、映画が始まる頃にはすっかり盛り上がったお客様たち。作品にも大満足してくれて拍手と歓声のうず、うず……。そもそもスピルバーグや「ロボコップ」もこの映画祭が生みの親って訳で、世界中が注目する映画祭にでてしまった「未来忍者」。光栄な一日だったね。

映画祭の父、リオネル・シュシャン氏と小松沢陽一氏。右は中村社長。

見よ！この長蛇の列を。朝早くから並んでくれて、アリガト。

家老・梶原三太夫役の牧冬吉さん。後ろはサキ姫・森下恵理さん。

## 『未来忍者』ビデオカセット化決定！通信販売でのお申込みを受付け中

先着1,000名様にナムコ特製オリジナルテレフォンカードプレゼント

### 通信販売のご案内およびお申込み方法

■必ずハガキでお申込み下さい。

▶お支払いはカセットがお手元に届いた時にお支払い頂く代金引換のみとなります。

40円切手
〒146
東京都大田区多摩川2-8-5
(株)ナムコ
「未来忍者」係

注文書
①名前(フリガナ)
②郵便番号
③住所 ㊞
④電話番号
⑤年令・職業
⑥ご利用方式の別(VHS、β

ご捺印をお忘れなく

**12/2発売** カラーHiFi73分
**定価12,800円**

◆送料は無料です。
◆発売前にお申込みされた方は商品発売日より7日以内にお届けします。
◆発売後にお申込みされた方のお届けは約10日間程お待ち下さい。
◆VHS、βの別を明示して下さい。
◆商品の性格上、開封後の返品は御容赦下さい。

## ラストチャンス ナムコグッズ福袋を販売するよ！

目玉は未来忍者の袋の中に'89パックマンカレンダー・週刊スケジュールメモ用紙。今まで高くて買えな～い！なんて思っていたものが、いっぺんに手に入るかもね。

期間 64年1月1日～1月22日(数に限りあり)
価格 ¥2,000の袋と¥3,000の袋
販売店 12月中旬からナムコグッズ販売店にポスターを掲示。

実は……長い間大変お世話になっていたナムコグッズの製作はしばらくお休みす・る・の！
今までどーもありがとうネッ！

ジミー・ムラカミ

スミス・サリバンの弟

# English Express

Hi What's up baby?
ジミーはバリバリゲームやってるぜ。最近、ジミーの顔をみたいという人が多いんだけど、まあ、そのうちでっかく載るから、楽しみに待っていろよな。
それじゃ今月も、Have a good English Express!

## Touch the legend of Pacman

### Lesson3

パックマンとともに世界中のゲーマーをとりこにしてきたナムコ。これが更に洗練されたパックマンだ!

Back from a brief vacation in Tahiti, our little round friend returns to fing the latest craze ····PAC-MANIA!! He's back in action······but with a new beat, BOUNCE power! Ready for a new generation of Pac-Man players, he can't wait for the chance to show off his new aerial maneuvers to the crowd! The "boss" ghost Clyde has recruited the talents of two new ghosts, Sue and Funky!

**Words**

- brief→短い　vacation→休暇
- craze→熱狂とか夢中って意味。ここではゲームマニアのこと。
- bounce→bound→バウンドする、はねるの名詞形。
- show off→見せびらかす、自慢する。
- aerial manenvers→ゲームの各方面での攻撃、策略のこと。

ナムコ直営店に"バックマントレン"っていうのがあるんだぜ。知ってる?

**■JAPANESE　和訳**

タヒチでの短い休暇を終えて、ぼくらの小さくて丸い友達がマニアを求めて戻ってきた…。パックマニア!!　今度は、ピョンピョン飛びはねるようになって、再び活動を開始した。新しいパックマン・プレーヤー達のために用意した戦略をみんなにみせたくてたまらない。ゴーストのボス・クライドは、優秀な仲間を2匹補強した。スーとファンキーだ。

**■EXPLANATION**

マニアにもいろいろあるけど、ゲームマニアの君達、どう、わかったかい? bounceっていうのは、あのピョンピョンはねることをいっているのだよ。タヒチでの短い休暇っていうのは何なのでしょう?　パックランドがタヒチだったのでしょうか。知ってる人はジミーにも教えてほしい。

### ジミーのTalking

ジミーはやっぱりパックマニアみたいな、ほのぼのとしたゲームが好きだな。今は人殺しゲームとか、ウォーシミュレーションとかがはやっているけど、こういうかわいいキャラクターづくりがナムコらしいなって思うんだけど皆はどうかな?　パックマニアは、アメリカでもヨーロッパでもずっとベスト5に入っていた人気ゲームなんだぜ。でも、こういうキャラクターゲームは、なかなか欧米でウケにくいんだ。パックマニアは、パックマンの伝説と言われるくらい人気があったからネー。ナムコの開発部門の方々にいいアイディアがあったらアドバイスしてくれるかよevery body! それではクイズだぜ。「パックマンは日本だけでなく、アメリカでもたいへん人気があります」難しいかな?　大丈夫、大丈夫。

左の文を英訳して送ってくれた人の中から、3名にNG特製時計をあげちゃうぜ!

NAMCOT NEW GAME

# さあ！冬休み……
# スターアイテムが勢揃いだ！

にぎにぎしくもニューゲームのお通りだい！ 冬休みはコレで決まりだね。

①彼女の心を射とめたい君へ――ドラゴンスピリット
②"寒くたって元気もの"の君へ――ファミスタ88
③世界制覇を企てる綿密な君へ――キングオブキングス

ファミリーコンピュータ
**キング オブ キングス**

ファミリーコンピュータ
**プロ野球 ファミリースタジアム88年度版**

PCエンジン
**ドラゴンスピリット**

## 美しきブルードラゴンよ、その魂（スピリット）をあたええたまえ!!

**アーケードを飾ったドラスピが、PCエンジンに。**

おなじみ「ドラゴンスピリット」が、アーケードを出て歩き始めたぞ。勇者アムル隊長の熱い魂（スピリット）がPCエンジンとなって、君の胸に迫る時がやってきたんだ。えっ？ アーケード版のように美しいグラフィックかって？ そんな心配には及ばないよ。とにかくキレイ。びっくりするほど華麗なブルードラゴンが蘇ってしまったのだ。これは実物を見てもらうに限るけど、アーケードで見た各エリアの様子や宿敵ザウエルが、そのままの姿で、色彩やかに我らがドラゴンの行手をはばむ。そのあでやかさといったら……。実に完成度の高い、美しいグラフィック・サウンドが実感できるはずだ。

ゲーム内容は、アーケード同様に君がドラゴンを操って、様々なアイテムを獲得しながら、恋しきアリーシャ姫を救出すべく、各エリアのボス敵を打倒する、というもの。もうアーケードで経験ずみだよね。

物語は、黎明期にさかのぼる。闇の魔王ザウエルは悪の限りを尽くし人々を混乱の谷につき落していたがそれをうれえたのが太陽神アーリアとブルードラゴン。両者はザウエルに戦いを挑み、見事悪名高い魔王を氷河地帯の奥深くに封じ込めた。人々は平和をとり戻した…が、長い歳月が流れ、その恩恵も忘れ去られてしまうと、アーリアの力も弱いものとなっていた。そこで魔王ザウエルが復活を企て、ミッドガルド王国の王女アリーシャ姫を、生けにえに連れ去っていったのだ。アーリアはもう一度人々に平和をもたらすよう、国境守備隊長アムルを伝説のブルードラゴンに変身させアリーシャ救出へと向わせたのだ。数々のボス敵を倒し、魔宮へ進むブルードラゴン。この劇的なロマンシングゲームこそ、まさにシューティングゲームの神髄なのだ!!

12月中旬発売 ドラゴンスピリット ¥5500

彼女の心を射とめたい君へ

DRAGON SPIRIT

# さあ開幕!!

**新生ジャパンリーグ、戦力アップ**
**バリエーション豊かに堂々登場!**

12月20日発売　プロ野球ファミリースタジアム88年度版　¥4,900

熱狂的応援団、うれしいね。

**〝寒くたって元気もの〟の君へおくるファミスタ88。あの興奮が帰ってきた。冬休みの必須アイテムはこれで決定!!**

**エディット機能がついて、データ変更自由自在。**

# 戦力アップで堂々登場!!

**14チーム、4つの球場、エディット機能、とファミスタ88は楽しさゾクゾク盛りだくさん。もう待ちきれないよう〜。**

## ここが違う! とっておき㊙情報を君におくろう。

みんな元気してる? 寒いからってコタツの中で丸くなってるだけじゃ、せっかくの冬休みが泣いちゃうよ。それに野球ゲームの中の野球ゲーム「ファミスタ」が、新しいジャパンリーグをひっさげて、にぎにぎしくも開幕を宣言するんだ。さあ、今年も「ファミスタ88」で寒さなんて、ぶっとばそう!!

今年の「ファミスタ88」は、前号でも紹介したとおり、球場が4つもあったり、選手データを組み込めたり、好調選手はバットを振りまわしたり(ランダム)、ファインプレーがキメられたりと、そりゃあもう、盛りだくさんで遊べちゃう。みんなもそろそろ情報収集に精を出し始めているんじゃないのかな?

今回は、ファミスタ88の中でも、新しく加わった「どうむ球場」でのコツを、手に汗にぎるド迫力ファインプレーの中からピックアップして、少し説明してみよう。

①ナムコスターズ、バッターかげきよ。

②ダブルプレーのチャンス。のがすなよッ。

## これぞナムコご自慢の必殺技なのだ!

今年のファミスタ88は、選手陣の強化により激戦のペナントレースが開幕。特に投打の強化はすさまじく、従来の守備プレイヤーのテクニックに磨きをかける必要性があるようだ。今回は、スローイングとタッチプレーをとりあげ、早速プレー開始といこう。

左に連なる写真で説明していこう。まずは①から。ナムコスターズ、バッター・かげきよ。ワン・アウト・ランナー一塁、かげきよは二塁ゴロを流し打ち、セカンド・さんばくがこれをさばきにゆく(②)。

さんばくは基本に忠実にシュアなプレーで捕球(③)。さて、ここで旧来のファミスタであれば、セカンドは、二塁ベースカバーに入ったショートに送球するのがセオリー。ここから先は、一塁ランナー封殺のあと、ショートからファーストへ転送し、4・6・3のダブルプレーを狙いにゆくことになる(4)。が、しかし、ファミスタ88では、野手のスローイングフォームが大きくなり、送球のくり返しによる連続プレーでは、ダブルプレーをとるのがむずかしい。ここでのプレーでも打者走者を封殺できる見込みはないようだ。

そこで、ファミスタ88ならではのプレーを大胆にも紹介してしまおう。何といっても、一番注目したいのが足の速さ。前2作と比較すると、約2倍もの速さなのだ。

まず、⑤の画面を見てほしい。ここではセカンド・さんばくの足の見せどころなのである。よく見てごら

## 女の子に異常人気なのはなぜ? その真相に迫る!

アーケードをわかせたドラスピ、実は、けっこう女の子に人気があったりするんだ。ドラスピの前でキャーキャー言ってる女の子達、見た事あるだろ? この異常人気は何なのか、真相にメスを入れてみる事にしよう。

ほら、彼女の心をつかめない君、よーく読んでおくように。

まず、ドラスピを語る時、アリーシャを救出するアムルの勇敢さにシビレる、という声が多いんだけど、これについて女の子達にきいてみた。

「私、アリーシャになりたい。アムルに助けにきて欲しい。」「アムルって毅然としてカッコイイ!」とまあ彼女らには憧れの主人公のようだ。他にギル・とカイ・もなかなかの人気だけど、ドラスピ派にとっては、アムルのおしょうゆ顔がラストで蘇るところや、変身までして、人々と姫を助ける正義感が、決定的な胸キュン事項。

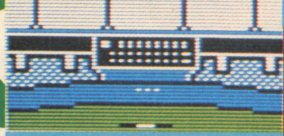
確かに、左右か

〝ドラスピ大好き〟の女の子達。おしゃべりは尽きない!

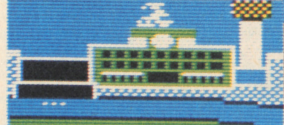
| 球場 | 両翼 | センター |
|---|---|---|
| どうむ球場<br>（とっかん工事前）<br>（とっかん工事後） | 110m<br>↓<br>100m | 120m<br>↓<br>122m |
| ろつこうさん球場 | 91m | 120m |
| しやちほこ球場 | 91m | 119m |
| かせんじき球場 | 85m | 110m |

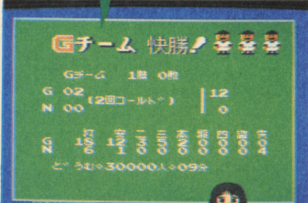
**とっかん工事無事終了。これが4球場最新データなのだ!!**

ろつこうさん球場

球場が4つに増えて、作戦にも熱が入るというもの。選手たちにもなかなかの人気だが、どうむ球場に関しては、少々要望がよせられたんだ。

どうむ球場

というのは、両翼とセンター距離のバランスが悪い、というのが圧倒的。球場側は急きょ、とっかん工事施工。新データ、しっかりチェックしてね。

かせんじき球場

しやちほこ球場

えっ、ニュースキャスター？　試合結果をTVニュースで報じてくれるんだって。

君はどのキャスターに会えるかな。みんな美人で素敵なお姉さまたちだよ。

③セカンド・さんばく、落ちつきはらって捕球。確実なプレイである。

⑤足の速いさんばくが、突然ランナーにむかって走りだす。タッチプレーねらいだ。

⑥タッチアウト

⑦すぐ一塁へ転送

⑧ダブルプレー成功！これがファミスタ'88ならではの新しいプレーなのだ。

④旧来のゲームでは、一塁ランナーを封殺し、4・6・3のダブルプレーであった。

んよ、ランナーに向って、三塁側へいきなり走りだしている。その結果、一塁ランナータッチアウト⑥。つづいて直後、一塁へ転送⑦、打者は一塁アウトとなり、見事、ダブルプレーを成しとげる(8)、というわけである。

どうだい？　ちょっとは驚いたかい？　NGを読んでる君だけが知ってる㊙情報だからね。ちゃーんと頭に入れといてよ。

## 三度のメシより野球が好き、ファミスタが大好き！

というわけで、今年のファミスタ88は、前2作とは全く違う形で登場する、ってことはわかってもらえたかな。これで、またまたファミスタが好きになること間違いナシ！　もちろん、野球ゲームはファミスタが一番ひいきだよね。

ところで、みんなはファミスタで修得したことを実際のグランドで生かしてるかな？　なかなか生かしきれてない君、寒いからって家の中にひっこんでちゃあ、上達は厳しいよ。期待の冬休み、凍てつく大地を溶かす位、め一杯派手に楽しんじゃおう。これこそ元気印のファミスタっ子なのだ。

お見事！の一言に尽きるね。

ら壁が迫ってるというのに一心不乱に前方を見つめ、つまりアリーシャを見つめ、挑む——シビレちゃうのは無理ないよね。女の子はみんな〝アムルーッ〟って叫びたいんだね。だけど、プレー中は自分がドラゴンに変身した気分になれる。勇者になれる——『リボンの騎士』のサファイア、『ベルサイユのばら』のオスカルを思い出してくれよ。皆カッコよく変身(心!?)して勇敢に戦っていたじゃないか。厳しい姿勢を貫くための、時には攻撃的な、時には愛情をふりそそぐ、悲しいまでの執着心。そして彼らには未知を感じさせる何かがある。彼らの瞳には一片の濁りだってない。

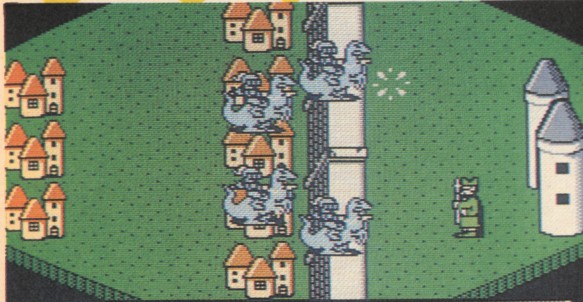
女の子達はこんなときめきを胸に、プレーしてるんじゃないのかなあ。それに、シューティングゲームの持つ爽快感もドラスピ熱の絶対条件のようだ。

さて、女心が透けて見えたところで、君の恋の卵は、赤？それとも青？

**今度はPCエンジンで君を釘づけ！**

# 戦いの矢は放たれた、いざ出陣!

12月9日発売　キング オブ キングス　¥5,900

"ルシファーとの戦い"(1P)、"マルチプレイ"(1P～4P)の2モード!

| NO. | MAP NAME | LAND |
|---|---|---|
| 1 | キープ ノースコースト | 2 |
| 2 | トリプル | 3 |
| 3 | スモール パッケージ | 4 |
| 4 | ミズウミ ノ ショウコク | 4 |
| 5 | ロード ブリティッシュ | 4 |
| 6 | ソード アンド ソーサラー | 4 |
| 7 | モスクワ カンゼンシホウイ | 4 |
| 8 | トウキョウ 2001 | 4 |

マルチプレイは8つのシナリオからなっている。

## めざせキング、いざ出陣!

**世界制覇のための国王打倒。作戦につぐ作戦で王の中の王に。強者は頭脳で勝負する!めざせキングオブキングス!**

### 傭兵ナイト、王の右腕になれるか!

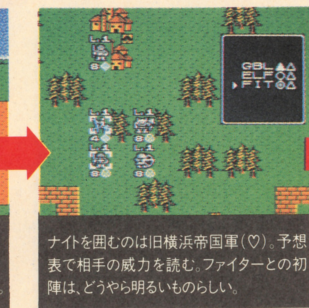
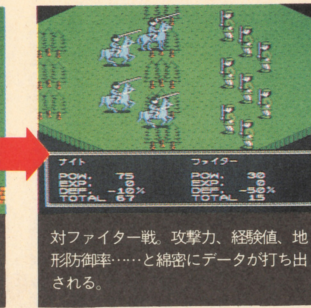
さて、冬休みアイテムの3つめは剣と魔法のおりなすウォーシミュレーションゲーム「キング オブ キングス」。

ゲーム内容は、プレイヤーの操るキングが、他国のキングたちをどんどん倒してゆき、最終的なキング、〝王の中の王〟を目指すというもの。このゲームでは何よりも地形を知ること、キングがやとう兵たちの性質を把握し、いかに有効に使うかってことがポイントなんだ。目先のかけひきにとらわれずに、さあ出陣!

さて、先月号で一挙大公開した傭兵たち、見てくれたかな? この傭兵たちの力を借りて王の中の王を目指すわけなんだけど、みんなそれぞれ特徴があって、その持ち味をひきだしてやるのが国を統治する王の仕事だ。今月は、数々の敵国を制覇する過程で見えかくれする、傭兵の人生(?)に着眼して、王たる威厳を深めてみよう。

ということで、今月は、高速騎馬武者・ナイトにスポットをあてることにする。彼の、騎馬突進による攻撃力には定評があり、契約金は1000。レベルが上がるとシルバーナイト、ドラゴンナイトとなり、パワーアップするので、先行投資の価値は大。さて、ナイトの織りなすドラマはいかに。

キングは作戦命令を下し、兵を傭う。1500の予算のうち1000を投資するのだから、立派にナイトを育てあげよう。

ナイト、♤軍にデビュー。フード(食料)40、一日あたりの歩数10だ。これを補給し、うまく使う事で勝敗が左右される。

ナイトを囲むのは旧横浜帝国軍(♡)。予想表で相手の威力を読む。ファイターとの初陣は、どうやら明るいものらしい。

対ファイター戦。攻撃力、経験値、地形防御率……と綿密にデータが打ち出される。

ファイター戦に勝利して、ナイトのレベルはポイントアップ(L2)。町はファイター(♤)がしっかりと占領している。

次なる横浜帝国兵・ファイター、ゴブリン、ジャイアントの出現。ここは少し挑戦的に。

対ジャイアント戦。妖精族の大男が敵なくも消えてゆく。いつもは地上の敵にこん棒で痛烈な一撃を与える強い奴。

見事、シルバーナイトに変身!しかし油断は禁物。シルバーナイトになってもレベル値が低いと威力は発揮しずらい。

# そつない身のこなし、ナイトは断然、有望株なのだ！

## 傭兵の中の貴公子、ナイトは後を振りむかない

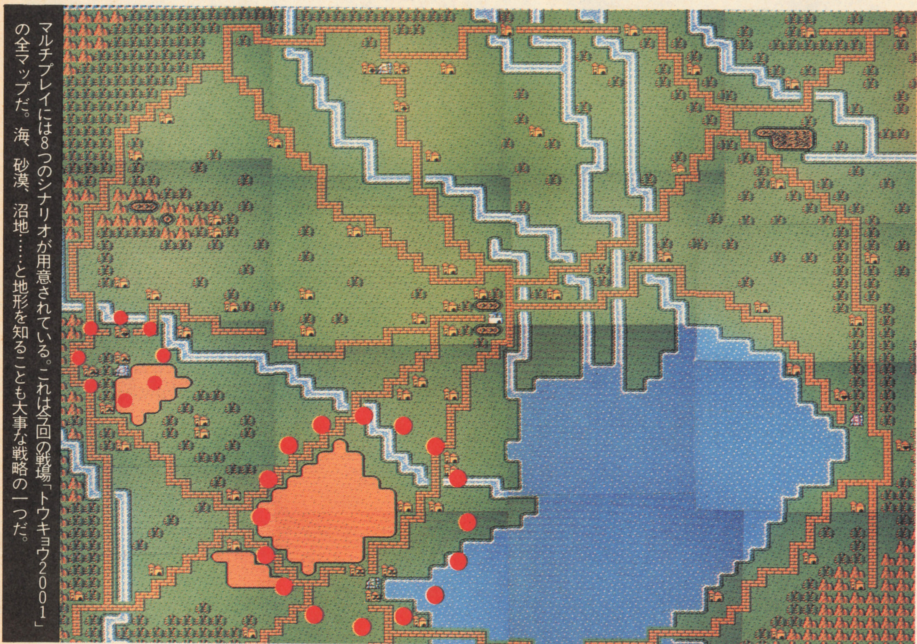
見事に変身をなしとげたシルバーナイト。これで増々、みんなの信望を集めることになるし、何よりも、貴公子に磨きをかけられるというもの。

だけど不思議なことに、このナイト、トントン拍子にクラスアップしても、〝血の滲むような努力〟ってイメージがどこにもないんだ。これが貴公子たる由縁、お家柄ってことなのかなあ。ツンとがった鼻が、それを言わずと語っているよね。

でもここでナイトのことを苦労知らずだ、とみくびっちゃあいけないよ。クールのようにみえるけど、あれで結構、自分なりに勉強を重ねているみたいなんだ。もちろん、そんなこと、顔には出さないけどね。なかなかニクイやつなんだ。これも正統派武士道のすごいところだね。ポーカーフェイスも戦略の一つ、ってことなのかな。

いよいよ旧横浜帝国王とご対面。思わず武者震いするが、Ｌ８のシルバーナイトは、闘志を新たに忠誠を誓う。

対リザードマン戦。竜の血をひくリザードマン。泳ぎと対妖精は得意分野だが、ナイトのいいカモでもある。

ドラゴンナイトに変身。ドラゴンネットに乗り、海や砂漠、沼をもかけめぐり、屠竜剣・ドラゴンスレイヤーを武器に持つ。

マルチプレイには8つのシナリオが用意されている。これは今回の戦場「トウキョウ2001」の全マップだ。海、砂漠、沼地……と地形を知ることも大事な戦略の一つだ。

# 華麗なる変身をとげ、新たなエリアへ挑戦あるのみ

## ドラゴンナイトよ、これからが人生の始りだ

すっかり貫録を身につけたドラゴンナイト。もはや〝行く手をはばむ者はない〟って感じで、自信満々だね。だけど油断は禁物、ここまでは順調にきたけれど、最終的目標の旧横浜帝国王を打倒することができるか。あらゆる能力を集中させ、戦いに挑む時がやってきたのだ。

それは、知力、戦力もさることながら、今までナイトが生きてきた、そのままの歴史が浮き彫りにされるときでもあろう。ドラゴンナイトよ、決しておごることなく、その温かい心で、ここまでくる道程で出会ったものたちを振り返ってほしい。注目期待されながらも、手ごわい相手に頭を悩ませ、眠れぬ夜をすごした事もあった。それだからこそ、変身する時の名誉といったら、いいようにない感動だった。だがこれらは、全て、ナイト一人の力によるものではないのだ。

賢明なナイトなら、すでにわかっているはずだ。栄光の影で、報われぬ涙を流した者がいることを。

ここまでくればドラゴン族も強敵ではない。ドラゴンナイトよ、その名に恥じぬよう、精進あるのみ!!

威風堂々、クラウンの称号を授ったドラゴンナイト。旧横浜帝国城主打倒なるか？

## ファイターの独り言

### 町を占領するだけなのさ

ナイトがどんなに変身したって、おいらには関係のないことだね。だって、おいらなんて、どれだけ頑張ったって変身なんかできやしないのさ。ずーっとこのままの身なりなんだ。おいしいところは、全部ナイトたちに持ってかれちまうんだ。それが分っていて、何を頑張れって言うんだい？　えっ、そうだろ？　おいらたちには、何の報いもないのさ。どうせ使いすてなのさ。あんたらだって見ただろ、画面写真でも、ハシッコにしか出してもらえないのさ。

さ〜て、今夜も町を占領して、食料にありつくとするか。こんなおいらを軽蔑するかい？　だけどさ、おいらたちが夜通しついてることで、ナイトだって貴族だって、安心して眠っていられるんだぜ。ちきしょー。

㊟このゲームは、シャープＣ１ではご使用になれません。

S子
熊本へ

# LOCATION NETWORK

**まっ青な空と熊本城**
石垣と楼郭の風景を眺めていると、いつの間にか室町時代へ。時の流れを感じた…。

**加藤清正の像**
清正公様という愛称で県民のアイドル！

熊本城
案内人
福ちゃん、木下くん、なる瀬くん。なんとか記事になったわよ

## プレイシティキャロット パーツボックス

営業時間　AM10：00～深夜12：00
☎096-326-0725
熊本県手取本町4-1　大劇会館2F

### ハートがさみしくなったら、ここへあたたまりにおいで

改装してイメージチェンジを図ったパーツボックス。明るい店内でホットな店員たちがキミを待っている。人生相談は店長におまかせ。

**おてもやんS子**
なんとなく似たもの同士って感じよね。

▲尾崎ひできくん

**ラリーXの音楽が大好き！**

今、高校3年の受験生なんだけど、ここのお店には中学ぐらいからきているかな？　学園祭の時、ここでゲーム機を借りたんだけど、すごい評判でね。3階だったんで持ち運びがたいへんだったけど、みんなに喜んでもらって、うれしかったなあ…。
最近、キャロットノートに書く人が少なくなったんですよねぇ。みんな、また昔のようにワイワイやりましょう。

みんなとってもシャイなのね

## PC パーツボックスで出会ったゲームっ子!!

**みんな店長が大好きなのだ。**

店長が風邪で休んだりすると「店長どうした？」って常連さんたちが、みんな心配して大騒ぎになるんです。店長がいるから、みんな集ってくるのかな。
NGへの希望は、もっと地方に出てきて、みんなの声を聞いてほしいって事。わかりました？　S子さん。

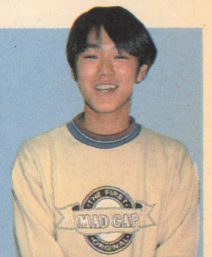
NGも僕も大きくなれ

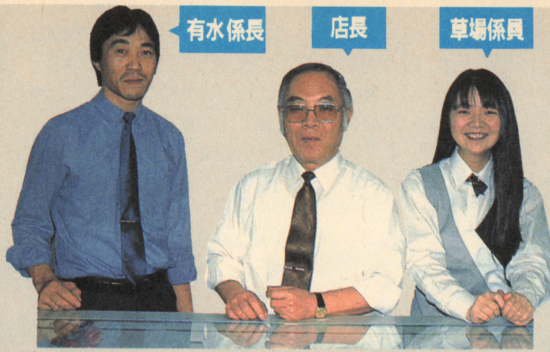
▲常連のIBMくんマッピーからのナムコファン

ファイナルラップ
**F・Lっておもしろいわね。男の子だけに遊ばせないわ。**

**▲女の子ももっと来てね！**
ゲームは、ドライブものが大好きという姉妹。日曜日にはここでエンジョイ。

**未来忍者は、ビデオを借りて見るよ。**

今、中三の受験生なんで、あまりこれないんですよ。今日、久びさにここに来て、びっくり！　明るくなりましたねえ。NGも久びさに読むなぁ…。（ペラペラ…）あっ、未来忍者だ。これイレブンPMで見ましたよ。ビデオが出たら、借りてみようかなぁー。なんちゃって…。

▲松本くん

▲何をプレイしているの？
女の子が楽しそうにプレイしていたのは、ギャラガだった。なつかしいね。

▲みんな真剣な表情だね。
男の子が夢中になっているのは、やっぱりメタルホーク。ちょっと難しい？

# 改装オープンした PARTSBOX ◀パーツボックス▶ ますます人気上昇中！ その秘密は？

熊本にこの人あり…

変わらぬ情熱の人

# ああ 肥後店長（おとうさん）!!

**昭和5年生まれの肥後店長が単身赴任で熊本へきて6年！ まだまだこれからだとがんばる店長だが…。その心は？**

## 子供はみんなかわいい！ もっと話合いが必要だね

S子「おとーさん、お久しぶり。2年前にお会いした時とぜんぜん変わんないで、がんばっていらっしゃるんですね。お店もきれいになったし。なんだかうれしくなっちゃう」

店長「警察補導の人達が、『今までのゲームセンターのイメージと随分違ってきたね。どこのゲームセンターも、こういう雰囲気でやってくれるとうれしいんだが…。』なんていってましたがねっ。(笑)」

S子「改装してきれいになったってこともあるけど、それより店長の執念(笑)。子供達やお店に対する真剣さがお店を変えてるんじゃ。」

店長「学校の先生なんかが補導に来た時に聞くんですよ。『ゲームセンターは学校ではよくないと言われているんですが、うちのお店はどうでしょう？』ってね。すると、『いやー、明るいですね。』というだけなんです。それって、答になってないですよ。ゲームセンターが何故いけないのか？ そういうことを子供と、とことん話し合ってほしいですね。どんな子供も、話合ってみるとかわいいもんですよ。あと、最近の子供は、ジュースのあき缶などを飲みっぱなしにテーブルの上に置いていっても平気なところがあるんですね。ここでは、自分で後始末ができるようにさせてますよ。そういう躾が今じゃ、学校でも家庭でもされてませんから。学校で教えないことを、ここで教えようやって……。(笑)」

S子「本当にその人の身になって話してくれる人って少ないから…。ステキなことだわっ♡」

店長「ゲームセンターを、一般の父兄の人達が暖かい目で見てくれるようになるまで、とにかくがんばらにゃいかんと思っているんですがね。昼間はいいんですが、夜になるとドーッと疲れがでて、家族のもとへ帰りたくなったり……。(笑)」

あ、単身赴人者
作詞／肥後和彦

一、疲れたからだで　戸を叩き
只今と言っても　答えない
部屋に明りを　点（とも）しても
一人住いの　淋しさが
湧いてくるよな　単身赴任
あ、今夜も一人　コップ酒

〔セリフ〕※あ、昼間の仕事で忘れていたが、一人暮しの明け暮れに身も心も疲れ果て、帰りたいな——家族のもとへ

二、とても侘（わび）しい　この気持ち
わかってくれとは　言わないが
枯葉舞い散る　この季節
遠くはなれた妻思（ひと）い
泣けてくるよな　単身赴任
あ、今夜も　一人コップ酒

▲仕事に生きる男の切なさ…。みんなにわかるかな？
久びさに一生懸命に生きてる人に会ったって感じね。

NG

# ファンアンケート

これからのNG作りの参考にしたいと思ってるわけなのよ！

## 次の質問にお答え下さい

❶今月のNGでおもしろいものを1つ選び、その理由を書いてください。
❷今月のNGでつまらないものを1つ選び、その理由を書いてください。
❸今年、いちばんうれしかったこと、悲しかったことを教えてちょうだい！

アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で次の商品をプレゼントします。宛先　NG編集室　ファンアンケート⑫係（〆切り1/5）

Ⓐ'89ナムコカレンダー（50名）
Ⓑ未来忍者テレホンカード（10名）

Ⓐ

Ⓑ

## 番外編 時代を騒がせたキャラクターたち

### ゲームキャラクターだって負けちゃいない！

アニメキャラクターの人気もさることながら、ゲームキャラクターにも熱狂的なファンが多い。アンケート調査によると、アニメファンとゲームファン層は、ほとんど重なるらしい。NG読者にもアニメ好きのゲームマニアっていう人、けっこういるんじゃないのかな？　えっ、キミもそうだって？

今回ここに紹介する人形は、爆田博士こと中里仁士くんの作品の一部。中里くんは超ナムコキャラクターファンで、この作品をナムコに持ってきてくれる時も、爆田博士に扮装して登場！

ここまで徹底していると、みんな尊敬しちゃうよね。

キャラクターの話をする中里くんの顔は、本当にうれしそうで、幸せに満ちてたね。

ベラボー！バンザイ！

## FROM STAFF

■今年は落ち込むことが多かったけど、感動することも多かったね。今年出会った人みんなに、ありがとうの代わりに〝愛してるー〟と叫びたい！（S子）

■今月からいよいよ現役復帰のウニです。しばらくゲームから離れていたので、カンを取り戻すのに時間がかかるな？　でも新鮮なスタッフたちとまたがんばるヨー。（ウニ）

■初めまして、かねやんだよん。これから、みんなとお友達になります。血液型はO型です。みんなのことも、知りたいなあ（かねやん）

■郵送係の私にもおたよりが届くようになり感激。でももっとうれしいのは、ていねいに書かれた「NG申し込み」を受取る時ですね（森のお母さん）

■寒いのは大嫌いな私ですが、各地より初雪のたよりを聞くとニコニコしています。早くスキーに行きたいなぁ（望月）

■仕事が忙しく、寝不足が続いている。あとひとガンバリしたら、ゆっくり休みをとろうヘヘヘッ、冬休みは遊ぶゾー！（高島）

月刊NG 12月号
●
昭和63年12月1日発行
（毎月1回1日発行）
発行 株式会社ナムコ
NG編集室
東京都大田区矢口2-1-21
☎ 03-756-2311（代）

## 次号のNGは 1月30日 発行になります。待っててね!!

1・2月合併 特大号

1988.11.26.(土).受
あ～…もらえて良かった!!
先着35名とか書いてるから、あせっちゃった。

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

# 雨宮慶太

KEITA AMEMIYA

**今月は、12月2日に発売が迫るナムコオリジナルビデオ『未来忍者』の監督・雨宮慶太さんが登場。〝とにかく面白いものを創りたい〟と目を輝かせる監督の家にはナント『おもちゃの部屋』なるものが…**

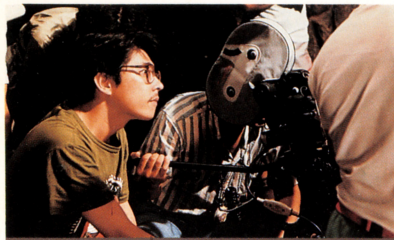
## 宝物は全部「おもちゃの部屋」にあるんだ。

### 僕は実際に白怒火や橡伎と会ってるからね。

――先日の東京国際ファンタスティック映画祭での『未来忍者』は、すごい盛り上がりでしたね。

「とても嬉しいね。でも、『未来忍者』は12月2日の発売を待つのみで、もはや僕の手から離れて一人歩きした、って感じだね。」

――制作を振り返っていかがですか。

「うん、楽しかったね。苦労なんてしたかなあ? 僕は北原氏の原案とはイメージの段階からつきあってきたんだよ。そのイメージをどうやって伝えるか、どんな切り口にするか、っていうところで監督として料理できたから頑張れたんじゃないかな。僕は本当に白怒火や橡伎がいると思ってるからね。僕が彼らに会った事をスタッフに伝えて映画ができたんだ。

『未来忍者』の撮影風景。いつもは優しい雨宮監督だが、現場では鋭い目つきでカメラチェック。

### 「おもちゃの部屋」に連れていってあげるよ!

――映画づくりのキッカケは?

「『ゴジラ』だね。4・5才のときテレビで見たんだ。これが強烈で、この映画にでてくるものをそのままの姿で自分のものにしたいと思った。そこで粘土で怪獣なんかを作り始めた。当時は、リアルなおもちゃってのがなかったからね、自分で造ったよ。」

――リアリティに飢えていたんですね。

「そう。小学生の頃は仮面ライダーの衣装を作って、目玉も光るようにそっくりにしてね、学芸会でライダーショーをやってた(笑)。だからリアリティに飢えてる反面、大人になりきれてなかったんだね。そんな頃、アメリカ製の怪獣のゴムマスクを買ってもらった事があったんだけど、かぶってみると大きくてブカブカ。変だな、と思ってると、大人用だっていうじゃないか。〝アメリカには大人のかぶる怪獣マスクがある!!〟――これはカルチャー・ショックだった。だって、そろそろおもちゃから卒業しなきゃいけないという危機感が、そのマスクを見て、そんな事しなくてもいいんだなって、逆転したんだもの。」

――無理して大人にならなくてもいいと。

「うん、年をとればみんな大人になるんだから、日常する事を子供の感覚で残しておきたい、ってこと。だから自然とおもちゃ好きの連中と知り合うようになって、おもちゃが集まってきちゃうんだ。〝おもちゃの部屋〟ができちゃうくらいだからね。

――おもちゃの部屋? 面白そう!! 案内していただけますか?

「いいよ。色んなおもちゃがいっぱいいるよ。みんな独自の表情してるんだ。映画や絵に目をむけさせてくれた、ゴジラもいるよ。」

――ところで、ゲームはお好きですか?

「うん、好きだよ。『さんまの名探偵』は傑作だし、『女神転生』は発想がユニーク。怪獣を予分にして新しいキャラクターを作るなんて、創造的で面白いね。ゲームセンターも時々ゆくよ。最近のゲームは、ビジュアルがすごいし、見ているだけでイマジネーションをかきたてられるんだよね。ゲームセンターは、アイディアの宝庫ともいえると思うよ。映画づくりにもたくさんヒントを与えてくれるしね。ところで(アーケードゲーム)〝未来忍者〟が、ゲームセンターに登場するのはいつ?

――12月からです。

「早くプレイしたいな。白怒火や橡伎も、出番を待っていると思うよ。僕らは、映画世代でもあり、ゲーム世代でもあるんだよね。」

「NGに色んな企画を持ちこみますよ」と、うれしい発言。

雨宮監督、青春の結晶ともいうべき「おもちゃの部屋」。これはほんの一角。全部見せられないのが残念!

雨宮慶太　プロフィール■昭和34年8月24日、千葉県生まれ。昭和55年よりイラストレーターとして活動。そのかたわら8mm映画の制作を手がけ、昭和56年にワンダーフィルムコンテストで最優秀賞受賞。昭和61年にはナムコ「源平討魔伝」のプロモーションビデオを、63年にはオリジナルムービー「未来忍者」を制作し、高い評価を受ける。今最も注目される新進気鋭の映画監督。

月刊NG
No.26
昭和六十三年十二月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第十二号通巻二六号
編集人 杉本郁子
発行人 中村雅哉
郵便局番号一四六 東京都大田区矢口2−1−21
株式会社ナムコ 電話(756)二三一一